
在线高清，倾情何处
主流在线高清视频播放平台横评


装在套子里的人
也谈游戏中的“动力装甲”

3月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第360期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择




ISSN 1007-0060 07>



本期重磅专题：
迷失的蜂群——凯文·凯利和他眼中的互联网未来

- 新品初评：七彩虹iGame 560显卡/智器SmartQ R10平板电脑/戴尔灵越2310触屏一体机/Kingmax DDR3 2400内存
- 实用软件：详解Windows 7防火墙
- 硬件评析：心随耳动——近期主流及运动耳机盘选
- 前线地带：上古卷轴V——天际
- 评游析道：万夫莫敌雷电传
- 在线争锋：管中窥豹国外网页游戏选谈
- 极限竞技：八大经典瞬间——精彩操作闪耀ECL



本期强档攻略
足球经理2011



北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.



中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆
www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆
www.chinajoy.net



中国游戏商务大会
China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagbc.com.cn



CGDC
中国游戏开发者大会
China Game Developers Conference

时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagdc.com.cn



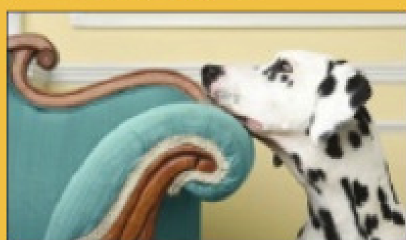
中国游戏外包大会
China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式
地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124
联系人：栾逊先生、于昆先生　电话：+86-10-51659355-22/23/16　传真：+86-10-87732633
邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com

P17 网络时代 重点推荐
主流在线高清视频播放平台横评

如今，各种号称“高清”的在线视频播放软件与网站接二连三地出现在广大用户面前，究竟哪些服务真正称得上优秀呢？本期栏目便来解释这个问题。



P30 实用软件 重点推荐
高效管理知识，让“知识力”更强大

同学，你懂得如何高效利用电脑学习吗？在刚刚开学之际，我们为大家奉上这篇文章，看过后你就能高效地组织、管理知识，变得越来越聪明。



P50 硬件评析 重点推荐
流光溢彩下的真相

“尼康锐，佳能肉，索尼艳”这些流言是怎么产生的？在如今的数码时代是否还存在这些问题？本期要讲的就是数码摄影中的一些流言和真相。



P119 攻城略地 重点推荐
《足球经理2011》全方位解析攻略

足球迷兼游戏玩家这个圈子每天都在扩大规模，新手和老鸟始终并存，然而无论对于新手还是老鸟，FM系列始终是值得反复挖掘和研究的。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 张帆
朱飞 白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颍（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年3月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

春节假期归来，看到大众软件微博（http://t.qq.com/popsoft）上转发了我的同事8神经返京后的第一感受：“鞭炮还放得这么猛，吵得我在家放音乐都盖不住鞭炮声，这都几号了啊！”——看来8神经的神经已经被隆隆的炮声震慑了，让他不敢在家偷懒，速速赶来编辑部主动加班制作本期杂志，所以本责编在这里要感谢一下在8神经家窗外猛放闪光雷的小朋友们和大朋友们给了8神经立刻投入工作的强大动力。其实正如回复8神经的网友小蜂所说：“除了破五有点闹得过分，今年其他时候比往年安静得多”。记得破五那天晚上本人在一辆公交车上，汽车穿行于各种交叉火力当中宛如上了战场，其间通过一个十字路口时，我看到了一条空无一人的街道上布满了黄灿灿的烟雾，让我不禁立刻想到了《生化危机》——如果有人在这团黄烟里呆上半个小时，会不会变成丧尸啊？——所以那条街上一个人也没有了，我回答了自己。破五之后的京城确实比去年同一时间更安静，只不过在8神经家窗外的情况有些特殊。鞭炮带来喜庆的气氛，同时也给环境带来了污染，但又同时为8神经们消除了长假之后的慵懒。所以说，凡事都有两面性，就如同我们玩游戏一样，适度就好了，过了就糟了。

还有件事要告诉大家，“软盘”重新开放了，地址是：http://www.popsoft.com.cn/bbs/，这次需要麻烦各位朋友重新注册一下，欢迎大家抽空儿来看看。

本期责编：Cross

大众礼物

幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
河北	赵升笛	广西	吕亚莉
广东	骆卞东	山东	张成岚
云南	王珍贞	贵州	吴夏
北京	周虹	上海	雷浩明
浙江	梁田	安徽	王胜弘
上海	林玥	湖南	张若伦
陕西	王聪	黑龙江	穆宏远
四川	卓长韦	山西	肖丽
福建	席琴阑	重庆	岳向筌
吉林	宁云川	湖北	李傅



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本



鲨鱼再现
七彩虹iGame 560 Ti烈焰战神显卡

■晶合实验室 魔之左手

2011年1底，NVIDIA发布了新一代DX11显卡的中端型号——GeForce GTX 560 Ti，开始进军2000元市场，而七彩虹也随之推出了鲨鱼仿生学设计的iGame 560 Ti烈焰战神显卡，并利用其出色的散热能力，提供了900MHz/4200MHz的高频率。

GeForce GTX 560 Ti仍然用Fermi架构，芯片代号GF114，采用40nm工艺制造，拥有384个CUDA核心，支持1GB、256bit位宽显存。其默认核心/显存频率为822MHz/4008MHz，纹理填充率达到525亿/秒，显存带宽128GB/s。GF114作为GF110的发展型，其CUDA阵列与GTX 460相同，为48个一组，说明NVIDIA认为，这一排列方式在中低端产品中的表现更好，相信可预见的未来5系列中低端芯片也将采用这一方式，不过这也造成了CUDA数量与GTX 570出现了较大差距。



GTX 560 Ti架构

七彩虹显卡的鲨鱼仿生学设计主要是指在其散热系统设计上参考了鲨鱼的呼吸系统，增加了透气性和导流性。另外它还采用横穿式热管、增加散热面积、加密散热鳍片、PCB镀银设计、预留空力套件（Air-kit）孔位等措施，提供了优良的散热能力，并以背板增强PCB强度以背负较大的散热系统。采用大小双风扇构建更合理的风路，还采用了仿鲨鱼皮扇叶设计，可在1500rpm转速下获得足够的风量，同时噪声较小。

项目	超频后（900MHz/4200MHz）	超频前（820MHz/4000MHz）
3DMark11（Extreme）	X1506	X1387
3DMark Vantage（High）	H15334	H14231
PhysX物理引擎测试 Fluidmark（16×AA）	107	98
FurMar稳定性测试最高温度	82℃	77℃
游戏测试，全部采用1080P+4×AA		
Crysis（DX10）最高画质	31.735	29.235
Heaven Benchmark v2.0（DX11）	39.2	36.3
失落的星球2	55.8	50.3
潜行者COP（day场景，SSAO模式默认，等级高）	80.5	74.3

这款显卡上我们还能看到“呼吸灯”及超频开关、辅助供电延长线等独特设计，而在散热片的遮盖下，等效频率为5000MHz的三星0.4ns GDDR5显存颗粒、6+1通道供电系统、高性能电容、双BIOS等配置则为显卡提供了稳定运行和超频的基础。


散热器下的PCB板

在测试中我们采用intel酷睿i7-2600处理器、Intel P67主板、2GB Kingmax DDR3 1800内存×2。操作系统为Windows 7 64位版，采用七彩虹基于公版266.44版的显卡驱动，我们以超频开关开启和关闭超频状态进行测试。

从测试成绩看，这款产品性能相当出色，在开启超频状态后成绩提升10%左右，温度也完全可以接受，而且显存还有提升空间，因此在这一价位上有一定的优势。





GTX 560 Ti拥有不错的性价比，完全可接替逐渐退出的GTX 470，而且在2000元价位的争夺战中一定会有不错的表现，对手则无疑需要推出更加给力的产品才能应对。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 七彩虹（Colorful）
上市状态： 已上市
售价： 2099元
附件： 说明书、软件及驱动光盘、附赠工具等
推荐用户： 特殊需求和家庭娱乐用户
咨询电话： 400-678-5866（售前及咨询）
相似产品： AMD RADEON HD 6870、NVIDIA GeForce GTX 470等



9.7英寸“S-IPS”屏的诱惑

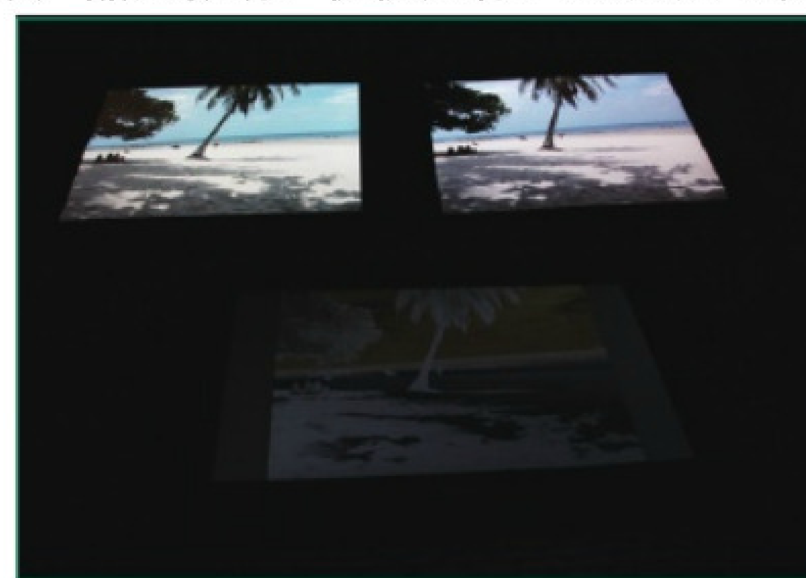
智器SmartQ R10平板电脑

■晶合实验室 Red

目前市场上的平板电脑大体分两种，第一种是以性价比为卖点的产品，它们的售价多在1500元以内，采用性能不高的硬件配置，能满足大部分使用需求。另一种是以iPad为代表的产品，也包括硬件性能更强、系统版本更高的Android、webOS系统平板，它们能提供更丰富的功能，实际使用体验也远远好于前者，不过售价也较高，一般在2500元以上。我们这次测试的智器SmartQ R10无疑属于第一种，它采用韩国Telechips公司的“TCC8902”解决方案，此芯片于2009年底上市，性能已不是它的强项，例如其中主频720MHz的ARM11架构处理器，与iPad中的Apple A4处理器相比在架构上落后一代，更落后于即将大量面世的ARM Contex-A9架构处理器两代。

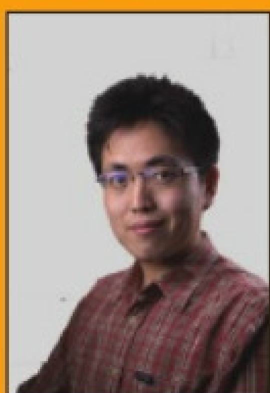
由于硬件性能的差距，SmartQ R10在使用流畅度、软件适应性等方面与这些产品存在明显差距，不过SmartQ R10也有自己的独特卖点，其中最吸引人的是其号称使用了和iPad同等级的E-IPS面板显示屏，在观看电子书、电影、图片时能获得更好的色彩还原，同时可视角度远远好于一般的TN面板产品。所以当我们拿到这款产品后，首先将它与某品牌的一款采用10.1英寸TN面板上网本及iPad放在一起，并通过观看图片、视频、浏览网页等应用感受屏幕之间的差别。从我们实际拍摄的图片可以看出，R10与iPad的屏幕属于同一档次，可视角度都非常出色，不同之处在于R10的色彩稍稍偏暖，是玩家俗称的“暖屏”，而且屏幕的透光性也因电阻式触摸屏的影响逊于iPad。

SmartQ R10的外观受到苹果产品的影响，仿佛是将iPad的尺寸和iPhone 4的银色装饰条组合到了一起，看起来不丑，但缺少特色。机身的做工不算粗糙，但模具的贴合不够紧密，挤压时能感觉到其中存在空隙，反复按压也能听到塑料外壳之间的摩擦声。侧边有音量调节、重力感应锁按键及Micro SD插槽。电池的实际使用时间约为4小时（电影+浏览网页），由于内存较小，且Android 2.1系统不支持Flash和硬件加速，R10在网页浏览时并不是非常流畅，只适合“看帖”“看新闻”等，无法很好地直接观看在线视频。更加需要说明的是，虽然TCC8902方案支持1080P规格的MPEG1、MPEG2、MPEG4、H.264、VC-1的视频硬解码，以及MP3、WMA、AC3的音频硬解码，可是截稿时R10对应的“2.0固件”在播放视频时仍存在音画不同步现象，即语音比视频快约0.3秒，期望智器尽快修正该问题。另外，这款产品重约770g，无法长时间单手握持使用。



可视角度对比，注意下方的上网本屏幕由于可视角度过小，在这样的拍摄角度下已几乎不可见，而上方的R10（左）iPad（右）则没有任何问题，而且R10的色彩还原可圈可点，偏暖的颜色也讨好眼睛，IPS面板的素质更明显好于绝大多数笔记本电脑所采用的1366×768分辨率的TN面板





对苛刻的人来说，SmartQ R10甚至不是严格意义上的平板电脑，它受困于芯片的性能，导致用户无法获得很好的使用体验，可是它也有自己的特色，10英寸的IPS面板显示屏令它是一个很好的电子书阅读器，TCC8902芯片也可硬解码主流音视频文件，非常适合用来看书、看漫画，及播放网上下载的电影，是一款性价比不错的产品。

炫目度： ★★★★★
口水度： ★★★
性价比： ★★★★

厂商： 智器（Smart Devices）
上市状态： 已上市
售价： 1499元
附件： 电源适配器、USB数据线、说明书、保修卡等
咨询电话： 0551-5327112（售后技术咨询）
推荐： 有强烈购买平板电脑需求并重视性价比的用户
相似产品： 原道N9、苹果iPad





右侧带有光驱、亮度调节和输入切换键，底部音箱通过了THX认证，而键盘可收入主机下方



背部曲线非常简洁，下部接口中包括接收电视信号接口

触摸未来

戴尔Inspiron One灵越2310触屏一体机

■晶合实验室 魔之左手

随着电脑配件的发展和应用能力的提升，一体机逐渐成为台式机产品线中非常重要的一环，而且功能越来越全面，性能越来越强大。戴尔的Inspiron One灵越就是非常典型的一体机系列产品，从低端到高端甚至触屏产品，可以满足多种用户需求，这一系列中最高端的就是灵越2310触摸屏产品I23R-188。

灵越2310采用全高清（1080p）无汞LED彩色宽屏幕，支持多点触摸操控。屏幕主机部分采用简洁的机翼剖面外形设计，后部带有一定的弧度，黑色与灰银的搭配及与透明支架的组合，让其可以轻松融入家居或办公环境中。它采用无线键鼠，底座前支架的开口恰好可将键盘推入收纳在主机下方，进一步节省空间，共用接收器则可节约USB接口。

I23R-188内置酷睿i3 M370处理器、4GB DDR3内存、支持DX11的AMD RADEON HD 4570 1GB显存版，并带有130万像素摄像头、DVD刻录机，音响系统也通过了THX认证，是一款全能型家庭娱乐机型。而搭配触屏后，它同时也适合一些对触屏有特殊需求的用户，例如幼儿教育、不熟悉电脑使用的老人等。其键鼠则采用了手感舒适且较为轻灵的设计，较大的键盘手托可缓解手腕压力，对长期工作的用户也非常有益。

这款产品带有802.11b/g无线网络，蓝牙和千兆有线网卡接口，后部及侧面共有6个USB扩展 （下转第9页）

测试项目		得分
PCMark Vatage	总分	5813
	内存	3905
	电视电影	3699
	游戏	4703
	通信	5058
	创造能力	5136
	硬盘	5155
Windows7体验指数	处理器	6.6
	内存	5.9
	图形	4.9
	游戏	6.2
	硬盘	5.9
X264 HD Benchmark 3.0	720P转换	37.23fps
StreetFighterⅣ Benchmark默认设置	总分	8635
	平均帧数	44.17
生化危机5默认设置	帧数	26.4



这款产品虽然出色，但价格显得略高，对性能需求不高，更喜爱触屏操作的用户，可选择采用奔腾P6100的低配版，价格更加实惠。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 戴尔（Dell）
上市状态： 已上市
售价： 8499元
附件： 电源、键鼠、说明书、附赠光盘等
推荐用户： 儿童教育、老人和家庭娱乐用户
咨询电话： 800-858-0888（销售及咨询）
相似产品： 惠普TouchSmart等

纳米散热创新高

Nano Gaming Ram 4GB DDR3 2400MHz内存套装

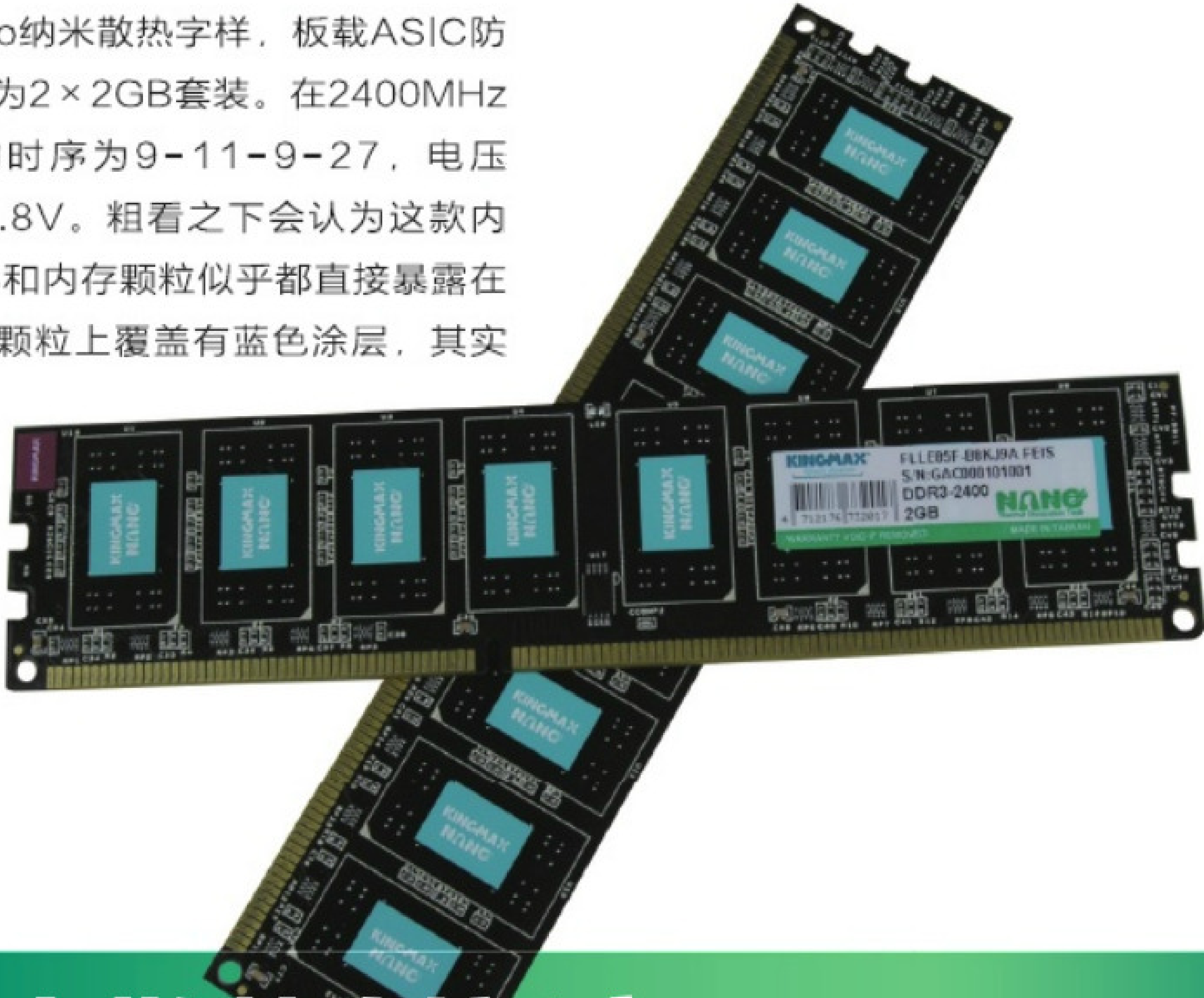
■晶合实验室 魔之左手

目前等效频率达到2000MHz以上的DDR3内存已不稀奇，但并不借助散热片就可稳定运行的超高频产品却有些难以想像，Kingmax的Nano Gaming Ram游戏系列DDR3 2400就以纳米散热技术（Nano Thermal Dissipation）为我们提供了这样的产品，不会因散热片影响大型处理器风扇的安装。

这款产品采用黑色PCB，颗粒上标注有Nano纳米散热字样，板载ASIC防伪芯片，为2×2GB套装。在2400MHz频率下的时序为9-11-9-27，电压1.5V到1.8V。粗看之下会认为这款内存的PCB和内存颗粒似乎都直接暴露在外，只是颗粒上覆盖有蓝色涂层，其实这一涂层便是它的“散热片”。

这一涂层是在内存颗粒表面的纳米级超细硅化合物，它可填平光滑物体表面的极小孔隙，深入芯片封装内部，虽然外部散热面积较小，但内部有效吸热面积大得多。在我们的实际测试中这款产品最高温度仅为36℃左右（开放系统，环境温度19℃）。

在实际超频测试中，未能找到能够提供1200MHz（倍频2400MHz）内存设置的主板，因此目前只能采用1867MHz频率进行测试，在这一频率下其运行非常稳定，甚至不需要增加电压和响应时间。在其他配置完全不变的情况下，系统的Wprime运算速度提升了4.6%左右。如选用内存超频能力更强的主板，相信其表现会更加出色。



intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟

纳米散热完全可取代金属散热片，且更加紧凑，这款内存对采用了庞大处理器风扇的高端DIY用户是相当不错的选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：不详

厂商： Kingmax
上市状态： 未上市
售价： 不详
附件： 样品无
推荐： 高端超频DIY用户
咨询电话： 800-999-6059（售前及售后）
相似产品： 芝奇4GB DDR3 2200套装、海盗船Dominator GT 4GB DDR3 2200套装等

（上接第8页）口。侧面安装有7合一读卡器，另外还提供了VGA、HDMI、复合视频输入接口以及音频输入输出接口，可接受其他设备的音视频信号，甚至接收电视信号，搭配遥控器以及带有音量调节等快捷键的键盘，可成为出色的家庭娱乐中心。

Inspiron One 2310采用Windows 7 64位家庭版，以及戴尔的直觉式用户界面“Stage”，直接支持触屏操作，用户通过触屏可一键进入应用程序。而且它还提供了多种支持触屏操作的娱乐软件，以及手写输入、绘图工具，让用户可直接感受触摸屏的便捷。

在测试时直接采用其附赠系统，并保留所有的附赠软件，以模拟实际使用情况（测试成绩表见左页）。

实际测试中，其整体性能综合测试成绩表现不错，中端3D游戏也可在中等设置下获得流畅效果，基本可满足家庭办公、娱乐、游戏的需求，而最高功耗仅有78W左右，平均功耗约为65W，散热孔上测得最高温度为32℃左右（室温16.4℃），也基本听不到散热噪声。



戴尔Stage用户界面



多功能音乐中心
冲击波T71 2.1多媒体音箱

■晶合实验室 Red

冲击波有着多年的多媒体音箱研发经验，T71是其“天逸”产品线中的最新产品，它的外观很吸引人，低音炮正面是镜面质感的亚克力材料，并在上部配有一块荧光显示屏，它的作用是除了在播放音乐时显示随节奏变换的波谱外，还能显示播放状态等信息。T71采用了全数字操控方式，并加入了U盘、SD卡直读功能，可播放其中存储的MP3、WMA格式音频文件。附带的红外线遥控器有效距离可达8米，用于控制播放及选择模式（AUX、SD、USB），也可分别调节低音炮和卫星箱的音量，这就使得T71能脱离电脑使用，日常使用更灵活。不过需要注意的是，遥控器不能在AUX模式下选择歌曲。



U盘和SD卡接口

低音炮的外壳为木质，它的内部包括一只5.25英寸的低音单元及T71的电路板。总体上看，音箱的做工比较扎实，它重约4.5千克，电路板上配有散热片，没有偷工减料。T71使用的运放芯片是常见的JRC 4558D，功放芯片则是3枚TDA2030，属于中规中矩的配置。T71的卫星箱外形时尚，采用1英寸PV膜高频单元+2.75英寸中频单元的组合，中频单元外部有一圈装饰环，它和低音炮上倒相管的装饰环遥相呼应，远看非常美观。为了提升音质，中音单元使用了两个磁钢，能有效提升中频的瞬态。



低音炮后部接口

我们使用乐之邦Monitor US 02外置声卡与之连接，播放软件使用Foobar2000，流行音乐选择了Taylor Swift的CD《Speak Now》，并外加一张音箱专用的试音碟，其中包括一些交响乐和乐器独奏。音箱开声显得很单薄、也有毛刺感，且由于2.1音箱的特性限制，在声场、解析、定位等方面没有比较特别突出表现。我们煲箱16小时之后再次试听，T71声音有所好转，毛刺感减少，人声稍有改善，不过它对人声的还原仍不到位，声音偏冷偏干，解析力也比较一般，感受不到歌手嗓音的细微特点。对于低频，T71的量感没有我们想象得多，但在速度感和质感上超出了我们的预期，这能令用户在观看电影时得到更好的气氛。在高频方面，这款产品在延展性、解析力等方面都不算出色。我们将低音炮放在地上，在玩《使命召唤》之类的游戏时能较好地听到枪声、爆炸声及敌人喊声的大概方位，虽然听音乐时与同价位的2.0音箱相比没有优势，但玩游戏时的体验差别不大。

总体来说，T71不属于适合欣赏音乐的产品，若只用来玩游戏、看电影或听码流率不高的MP3，T71的声音也基本合格，比较适合桌面空间不太充裕的用户，更适合喜欢全数字操控的用户。

冲击波T71主要参数	
输出功率	15W＋9W×2
频响范围	40Hz～20kHz
信噪比	75dB
扬声器单元	低音5.25英寸、中高音2.75英寸+1英寸×2
低音炮尺寸	175mm×250mm×270mm
卫星箱尺寸	90mm×205mm×85mm





T71不适合用来欣赏音乐，但作为一款低价的多功能2.1音箱，它在玩游戏、看电影等情况下的表现已经能符合它的售价，推荐喜欢全数字操控体验又追求性价比的用户选择。

炫目度：★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商： 冲击波（SHOCK WAVE）
上市状态： 已上市
售价： 288元
附件： 遥控器、RCA音频线、说明书等
咨询电话： 010-82848111转202/210（北方销售总部）、0755-33049225/33049226（南方销售总部）
推荐： 喜欢全数字操控并注重性价比的用户
相似产品： 麦博X-13/2.1、轻骑兵B3、现代HY-9



迷失的蜂群
——凯文·凯利和他眼中的互联网未来

■本刊记者 冰河

在很长的一段时期内，历史学家、社会学家和经济学家所热衷讨论的一个问题是：人类所能够形成的最大的统一体能有多大？如果不能够达到全球的地步，那么这个边界的上限在哪里。在剥离了语言、种族、宗教、文化等方面的因素之后，制约人类社会统一体的关键因素在于交通和通信，用IT行业流行的术语叫做“物流和信息流”。也就是说，中央管理机构和地方管理机构在政务命令和物资人力方面的交流和调配速度，决定了一个帝国疆域的最大边界在哪里。因此如果从这个角度来说，虽然成吉思汗虽然用骏马和弯刀曾经建立了世界上最大的帝国，但其分崩离析也同样迅速也就不奇怪了，因为继承者压根没有足够的能力和手段来管理这超越了能力的疆域，当时的技术水平也无法保证如此庞大的疆域治理。试想以当时的通讯和交通水平，边疆地区的动态传递到中央机构，再将命令返回到地方，至少需要个把月的时间，不客气地说，黄花菜都凉了，该造反的造反，该政变的政变。因此虽然一个大帝国的崩溃受制于很多因素，但“通信和交通决定治理和稳定”的结论是受到广泛认可的原因。直到科技文明已经相当发达的现代，管理庞大疆界的能力与过去已经完全不能同日而语，但物流和信息流的传递和执行仍旧是决定一个国家治理能力的关键要素。直到现代技术进步到一定水平，电子通信和铁路交通大大提升了信息流和物流的效率，国家治理才摆脱了从前的桎梏，向着更广阔的边界发展。一个典型的例子就是一战中德国人利用总参谋部的设置提升信息处理效率，利用无线电报提升信息传递效率，利用优良的铁路网调配物资和军队，使得在资源和兵力上占据优势英法俄国始终无法发挥自己的优势，将战争打成了无休止的消耗战。而一战也是近现代工业文明集中应用于社会各个领域的开端。

时至今日，物流和信息流处理能力对一个国家和社会的重要性已经不用再多说。但技术发展到今天，物流和信息流的互动和处理也不再是从前集中式的中央处理模式，而向着更加复杂的网状交互发展。中央控制固然重要，不过信息中枢的数量，有几个备份系统已经不能完全被用来衡量整个系统水平，某种程度上来说，如今的信息控制中枢已经无法像过去一样处于至高无上的地位，而是将中枢的功能分布式布置，置于整个信息和配送网络。一方面是为了提升处理效

率，另一方面也是为了提升安全性，避免出现中枢被攻击导致整个系统失灵的状况。简单来说，“成吉思汗一死，他的帝国就崩溃”的情况在如今很难再出现，因为不仅只有一个成吉思汗啦。因此在现代科技环境下的国家和社会，对于治理系统的控制和保护，正在信息化技术的帮助下得到前所未有的发展。

但是信息技术的发展带来的作用注定是多方面的，除了让信息中枢分布于整个系统网络，提升系统的安全性之外，系统各部分在信息流节点的地位提高之后，对于整个系统的影响会一点点体现出来。一个简单的比方：如果人的手脚也能具备思考的功能，那么即使脑袋发烧，人也不会被烧到说胡话了；但手脚能思考之后，恐怕人就不会走路了，一个要向东一个要向西怎么办？……同样，对整个信息系统具备了更多的影响力之后，系统的各个部分究竟是让系统更稳定了，还是更危险了，这个问题怕是一时难以有结论。

这就是凯文·凯利在《失控》一书所揭示的问题：我们面临的世界越来越聪明，借助互联网我们每个人对这个世界似乎都有了更多的发言权，但世界真的会按照我们所希望的那个方向前进么？这个社会在高度电子化、信息化之后，是越来越可控了呢，还是越来越趋向于失控？在过去十年内，中国互联网一直扮演着推动社会进步，发展经济水平的角色，但在发展与进步之外，信息化技术对于社会更多的影响，却鲜有系统的研究和介绍。也正因为如此，当2010年末，凯文·凯利带着他的《失控》来到中国的时候，忽然在中国互联网业界引起了一阵小小的风潮，也引领更多人开始思考在发达的信息技术环境下，“掌控”与“失控”的问题。

一、互联网“预言书”

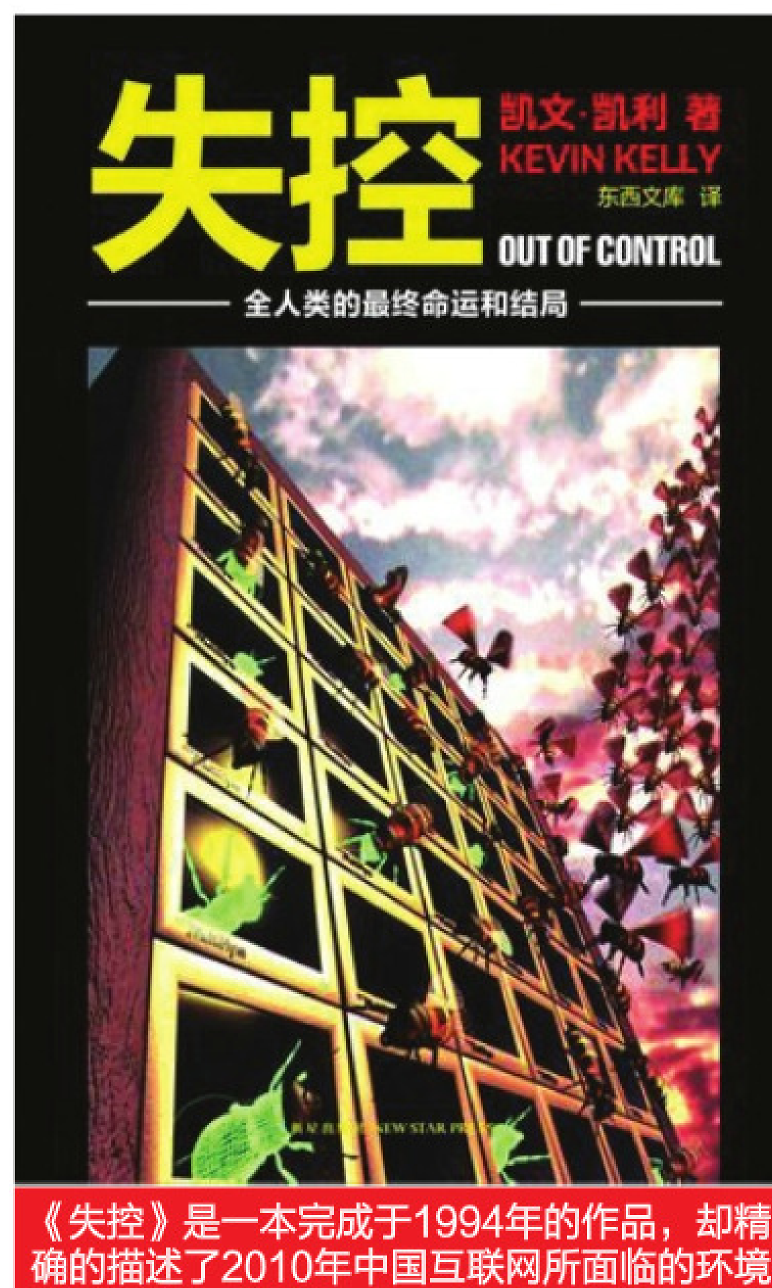
凯文·凯利的昵称是KK，这来源于他名字的缩写（Kevin Kelly）。对于中国互联网业界来说，这个名字算不上出众。如果把他的履历翻阅一下，也许有些熟悉欧美互联网行业的人眼睛会亮一下，“哦，《连线Wired》杂志创始人”。《连线》杂志是美国著名的互联网行业技术和战略刊物，很多有欧美留学经历的人都熟悉这本杂志。这个杂志的另一位主编克里斯·安德森在国内的名气很大，原因是克里斯·安德森的著作《长尾理论》在国内获得了高度认同，并由此启发出不少互联网创业网站形态。不过克里斯·安德森自认为与KK相比，无论是思想上还是著作上，他都无法与之相比。“KK始终走在时代之前，比我们走得要远。”面对《失控》安德森不吝赞美，却难以让中国的读者信服。“这个老头到底写了些什么？对我们创业有什么帮助？”对此凯文·凯利本人也很无奈，“大家都想知道明天是什么天气，但却不在乎我说马上到来的是哪个季节。”


蒙古骑兵凭借骏马和弯刀征服了庞大的疆域，但史无前例的大帝国崩溃的速度也史无前例

的确，如果从应用的角度来看，《失控》相对《长尾理论》并没有那么明确的商业指向性，很难给商界人士非常直接的启发。《长尾理论》告诉众人，“由于成本和效率的因素，当商品储存流通展示的场地和渠道足够宽广，商品生产成本急剧下降以至于个人都可以进行生产，并且商品的销售成本急剧降低时，几乎任何以前看似需求极低的产品，只要有卖，都会有人买。这些需求和销量不高的产品所占据的共同市场份额，可以和主流产品的市场份额相比，甚至更大。”这一理论放到实际中，就是以品种规模创造效益的现代互联网电子商务。但《失控》中难以找到如此明确的商业观察，这本写作于1994年的书，是为了告诉众人“未来5000天的互联网将会发生什么变化”。书中提到并且今天正在兴起或大热的概念包括：大众智慧、云计算、物联网、虚拟现实、敏捷开发、协作、双赢、共生、共同进化、网络社区、网络经济等等。说它是一本“预言式”的书并不为过。这些在当时看来真是难以置信的东西，今天一个个都实现了。凯文·凯利开始写作的时，柏林墙刚刚倒塌，冷战行将结束，中国刚刚开始借助8086计算机进入电脑时代，张树新则刚刚在路边提出了那个著名的问题“中国距离信息高速公里有多远？”总之，那时候还没有几个人知道什么是互联网。

凯文·凯利在他的书中一开始就提出了一个惊人的观点：机器，正在生物化；而生物，正在工程化。他的这一论断来自于对自然界生物的观察，尤其是对蜂群的观察。根据他的描述，即将离巢的蜂群是疯狂的，在蜂巢的入口处明显地躁动不安。蜂巢开始吐出成群的蜜蜂，仿佛不仅要倾空其肠胃，还要倾空其灵魂。拥挤的小精灵在蜂巢上空形成喧嚣的风暴，渐渐成长为有目的、有生命、不透明的黑色小云朵。蜂群绝非无数只蜜蜂的简单聚合，当成千上万只蜜蜂一起振翅时，一个“超级有机体”从大量聚集的普通昆虫的有机体中“涌现”出来，没有一只蜜蜂在控制它，但是有一只看不见的手，一只从大量愚钝的成员中涌现出来的手，控制着整个群体，指引着这个群体的行为和方向，但没人能说出这个指引的来源在哪里，不是蜂后，也不是某一只工蜂。在生物学中，这种“涌现”的现象

是一种普遍的自然现象，蚁群中也有同样的现象。自然界中与这种“涌现”的现象相对应的则A引发B，B引发C，或者2+2=4这样的因果关系，正如在人类社会中最常见的情形。但在涌现的逻辑里，2+2并不等于4（甚至也不可能意外地等于5），也许2+2=苹果。如果说前者是工厂的装配流水线，那么后者的逻辑联系就更像是一张密密麻麻的网络，只是那里没有网线、服务器什么的，有的是激素、触角和气味。凯文·凯利发现，宇宙中最有趣的事物大都靠近网络模式一端，熙熙攘攘的社会、错综复杂的经济，以及变幻莫测的思绪，无不如此。在网络模式中，没有一个绝对的权威，只要有“涌现”的字眼出现，人类的控制就消失了。与之相似的是，当人类社会借助互联网紧密而非线性的联系起来的时候，互联网上的行为表现与蜂群越来越相似。因此，凯文·凯利提醒公众：人类每将机器向集群推进一步，都是将它们向生命推进了一步，随着线性的、可预知的、具有因果关系属性的机械装置，转向纵横交错、不可预测且具有模糊属性的生命系统，我们需要改变自己对机器的期望。一个可能的简单经验法则是：对于必须绝对控制的工作，仍然采用可靠的老式钟控系统；在需要终极适应性的地方，人们所面对的是失控的群体。把这个理论放到近年中国互联网所频发的一些热门事件中，可以看到这种“失控”的场面一再出现：“铜须门”事件、“陕西华南虎”事件、“躲猫猫”死亡事件……举不胜举，其共同的特点就是：你的事，与你无关。当事情一旦被放到互联网上，成为公众关注的焦点后，即使是当事者本人，或者权威管理部门，都很难再把握事情的具体走向。各路人马在其中怀着各自的目的兴风作浪，但谁也无法确保自己能达到自己的目的，即使是那些想把水搅浑的“五毛”们。事情最终以一种大家都难以辨识，也难以描述的复杂面目出现。如果想要用什么词汇来描述它，现在看来“失控”的确是最好的词，没人能控制它，也没人能知道所有的事情。



《失控》是一本完成于1994年的作品，却精确的描述了2010年中国互联网所面临的环境

因此，回到《失控》这本书来说，它不是一般意义上的商业作品，而是一部思考人类社会（或更一般意义上的复杂系统）进化的“重量级”著作，特别是在互联网将人类社会扁平化，虚拟化和碎片化的时代，这本书中已经实现的那些预言，和那些尚未实现的预言，对于在互联网中挣扎沉浮的公众来说，有更深刻更实际的意义。

二、“巫师”的来访

就《失控》这样一本1994年就成书的著作来说，如今才被大张旗鼓介绍到国内实在是晚了一点。不过晚来总比不来好，更何况在看到如此多的预言付诸实现之前，谁又敢相信其中那些大胆的假设会是真的呢。而如今当其中的异想天开一一成为现实之后，凯文·凯利的脑袋中还有什么没说出来的预言，他对自己的著作被介绍到中国来有什么反应，就成了一个有趣而值得关注的事情。

与凯文·凯利此前在中国得到的关注相比，他在2010年底的中国之行高调得有些不像话。看看他的行程吧：12月4日，对话李开复、张向东；12月5日上午，在2010（第九届）中国企业领袖年会的“技术的意义与未来”导师论坛演讲，晚上在人民大学参与精英对话；12月6日上午出席第一届“WeW！”沙龙，谈社会化协作的未来远景，晚上在北京大学发表主题演讲……总之短短不到一周的时间，每天都是在各种谈话和穿插的采访中度过。当然，也没有少了他的中文版《失控》首发仪式。这本书不是第一次被介绍到国内，但的确是第一次受到如此的重视。在各个现场都有人拿着书要求签名、合影。凯文·凯利也非常配合地一一满足。只是，有多少人回去之后会仔细阅读他的书，会认真思考他在书中提出的观点呢？同样，在关于他的介绍中，更多的是出现了一个个名人的名字：凯文·凯利是硅谷圣经《连线》(Wired)的创始主编，并对《连线》现任主编、《长尾理论》作者克里斯·安德森有着极大的影响；他是《全球概览》杂志（The Whole Earth Catalog）的编辑和出版人——这是苹果公司CEO乔布斯曾经最喜欢的杂志；他在1984年发起了第一届黑客大会；他协助Steward Brand建立了the Well——早期最具影响力的互联网社



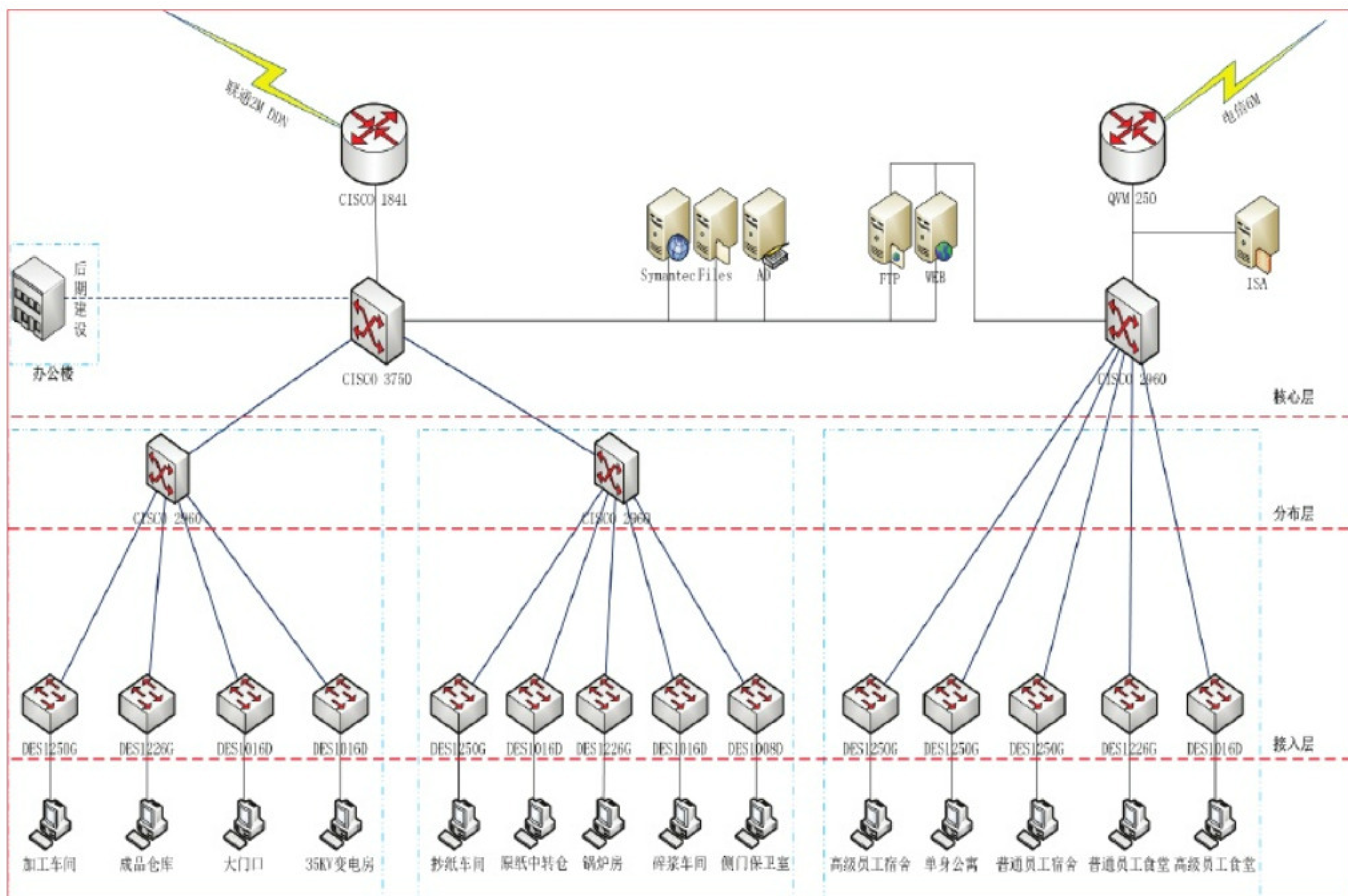
凯文·凯利的来访对于中国互联网来说是个新鲜的事情，因为中国没有这样的互联网思想家

区；他于1994年出版了《失控：机器、社会与经济的新生物学》，于2010年9月出版了《技术想要什么》。当凯文·凯利自己看到这份介绍的英文版时，有些开玩笑地说：原来我做了这么多了不起的事情，还和这么多名人有关系？我自己都没意识到这些事实，原来我这么伟大……


不过在这场众人瞩目的对话中，李开复似乎赢得了更多的注意力

能与这样一位有思想并有趣的互联网思想家面对面是很难得的，本刊记者有幸参与了凯文·凯利与李开复、张向东参与的对话，现场聆听了他们之间对于技术演化和社会进步的想法。整个对话充满了跳跃性和比喻，而现场观众则不断就现有的互联网应用向台上提出问题。虽然气氛很活跃，但不得不说，中国互联网业界所关注的重点，和凯文·凯利所关注的重点并不合拍。在本刊记者看来，当天的沟通中最有价值，同时又具备足够通俗意义的话题在于互联网的下一步发展核心在哪里。凯文·凯利用传真机做了一个比喻。传真机刚刚发明的时候，第一个买传真机的是白痴，因为没有人可以作为传真沟通的对象。但是随着传真机数量越来越多，用户越来越普及的时候，传真机的价值，也就是技术进步的价值就体现出来。互联网也是同样，其中应用的价值核心在于如何构建和让用户融入，当应用的领域和价值越来越多的时候，互联网的价值会得到增强和放大。所以如今的互联网创新，有一些看上去可能并不显眼，没多少技术含量，但一步一步会显示出极为强大的生命力，例如Facebook和微博这样的应用就似乎如此。单独看的话完全是微不足道的，但是一旦它进入一个体系之后发挥得作用远远超过了它的人们的想象。所以回到凯文·凯利最初用蜂巢做的比喻。互联网的核心价值发展方向不在于技术上有多炫目，设想得有多美好，而在于得到应用之后，将互联网上的人整合在一起之后能形成怎样的价值，是否能做到比个体之和更大。例如大家都熟悉的维基百科，编辑条目的人并不是这个领域里面的一流的专家，但是大家合在一起形成的价值远远大于它自己本身提供给大家的价值。所以其实大家可以不断的看到，如果一个人发一个东西的话没有什么效应，大家加进来的话效应是原先无法想像的。就像Google一样，众多的用户在里面进行搜索，如果用户关键字分析就可以找出一些规律，看到公众关心的事物是什么，什么是这个社会真正流行的热点，从而产生更大的价值。但这种蜂群式的聚集效应是不是也有边界和上限？在这种沿着聚合——重整——发现新价值的创新过程中，互联网开发者还能够做哪些事情，哪些方向是可行的？这应该是关注商业开发的人在忙着寻找盈利模式之余，需要认真思考的问题。

另一方面，谈到“失控”，在中国这样一个讲求秩序和等级的国家总是对此感到不适，或者说是恐惧。但对于一个关注技术和社会形态进步的学者来说，失控未必是一个坏事，因为这是一种不是由少数人或者是某个人来设计和掌管整个系统的模式。世界之所以要“一切都在控制中”的感觉，是因为有些人或者是一些被控制的人觉得总有一些人比我们更聪明，他们可以来设计和掌管我们的世界、我们的环境。而这个失控的结果就是说其实并不是谁比谁聪明，而是有没有机会对整个系统施加自己的影响。在以往的线性管理架构中，处于底



线性的互联网架构是按照人类社会的正常构想建立的，但如今正向着非线性的结构发展进化

层、中层的用户，对于整个系统想要施加影响是很难的（李开复插话：比如油价到底该不该涨价，又该不该降价的问题，引发哄堂大笑），但是如果是在互联网社区的那种网状架构中，个体想让自己的声音被他人听到就不难。从宏观上来说，这类似于生命的出现，就是从DNA聚合成细胞，细胞聚合成生物，中间的过程中突然智能就出现了。没有谁控制着刻意产生这一结果，智能的出现却似乎是一种必然现象。这就是失控的结果。所以失控不是一件坏事，如果有足够多的个体能够做出自己的选择，那么失控的结果也许是好的。

凯文·凯利的想法对于中国听众来说的确有些水土不服，哲学、未来、智能……这些关键词远远不如价值、应用这些听着有吸引力。嘉宾和现场提问者提出了各种各样稀奇古怪的问题，有让凯文·凯利给中国版权保护支招的、有问腾讯360大战谁是谁非的、也有让他预测Google什么时候被Facebook超越、甚至还有让他预言下一个互联网的热点应用形态是什么。对于一个“关注未来10年社会大趋势”的技术哲学家来说，这些具象问题他其实除了瞎猜并没有更精彩的答案。于是台下不少人私下评论觉得这位“大师”没什么东西，至少对中国互联网行业不会有什么现实的意义。只是，过于关注“价值”，或者说“商业价值”，让台下的听众身上隐约弥漫着一种铜臭味。

三、“技术哲学”的冷落

从凯文·凯利在中国的几场演讲来看，获得的反应与第一场李开复的对话都差不多。更多的是充满了娱乐色彩而不是学术色彩。但实际上凯文·凯利的演讲中说了很多关于技术元素对于人类社会意义的思考。即使放到商业环境下也是极具价值的，因为只有对整个社会的进步有用的开发，才有更大的应用余地。对此凯文·凯利的核心观点是认为“技术是中性的”，不好不坏，但它能给人类带来更多选择是一件事，所以总体来看，技术的发展应该被鼓励而不是被压制。为什么凯文·凯利会专门探讨“技术是好的还是坏的”？实际上，这是美国互联网界正在思考的一个热门话题。因为越来越多的思考者发现，不断加速发展的技术与人的融合，正在迅速突破技术原来作为工具的界限，成为人类“外部基因”无法剥离的一个组成部分。举例来说，原来个体的信息处理能力和获取能力都是有限的，但是现在通过互联网上的SNS、微博、问答等模式，通过无处不在的网络和终端，每个个体都可以成为一个“神经元”，进而构成一个拥有最高信息处理和获取能力的“群体智慧”。这已经在改变整个人类社会的大格局，因为其从本质上颠覆了原本企业、甚至政府对于公众的信息优势。所以一系列传播、营销、服务的方式都将随之变革。而这些加速发展的改变已经开始与传统人类社会产生碰撞，进而产生隐私、信息权、信息资产、信息暴力等众多问题，包括最近让美国政府非常头痛的维基解密，就是一种通过技术进步，造成“组织对个人信息优势崩溃”的集中体现。这个时候只有首先确认了技术本身是没



史蒂夫·乔布斯对于互联网的意义不仅仅是个成功的商人，更是一个技术哲学家，美国科技行业的发展正是在这些技术哲学家的指引和实践下前进的



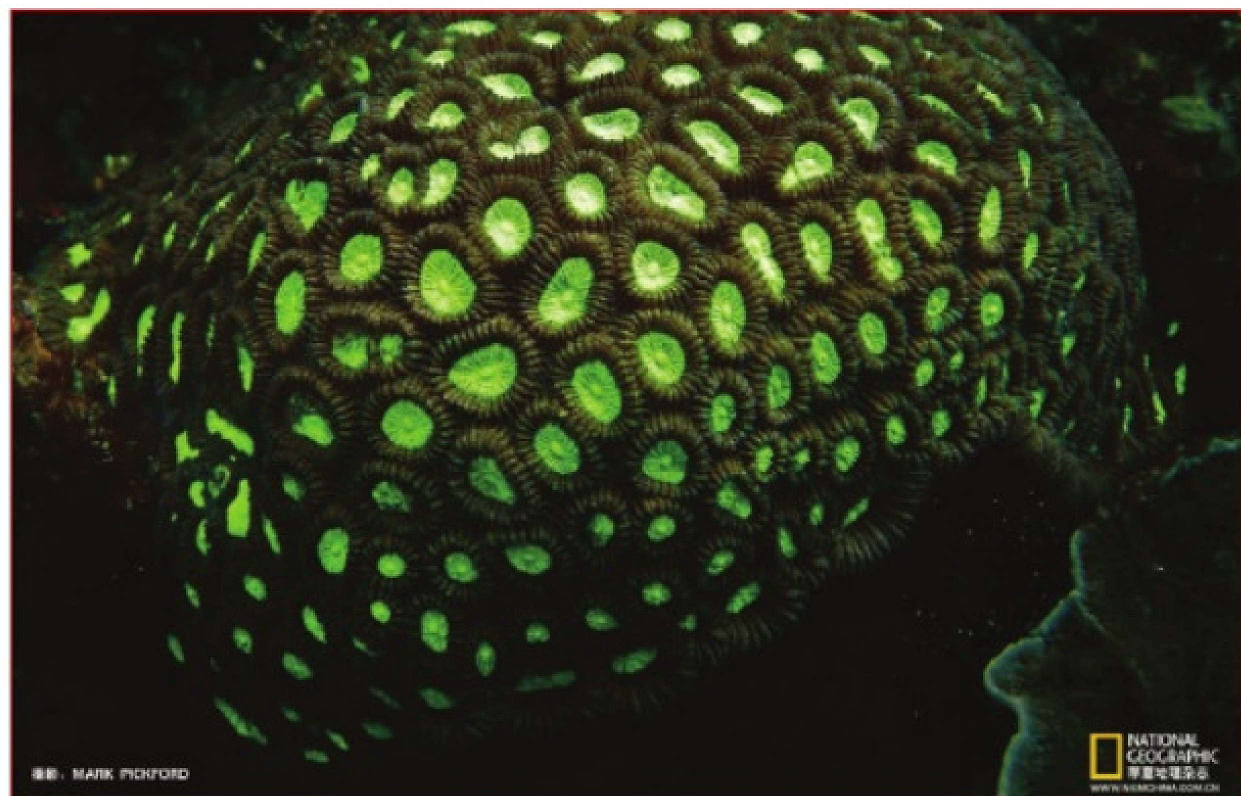
不仅仅关注技术和财富，还关注技术对于人类社会的改变，所以美国硅谷永远充满了前进的活力

有错的，才能明确方向——那就是用更多更新的技术来解决问题，而不是通过“管制和限制”来降低人类技术进化的速度，进而关闭互联网创新的大门。这个思想，其实正是美国政府和企业界最近探讨比较多的问题，自然也是凯文·凯利认为目前最值得拿出来谈的话题，因为只有这一点确认之后，才可以看到未来10年后的大趋势，才可以知道互联网前进的方向。

虽然这个话题在中国并没有引发共鸣，但是凯文·凯利觉得：“迟早所有的社会都会面对这样的思辨”。因为互联网的本源问题，其实就是科技对人的重塑和对人类社会的再造。这个看似玄虚的问题背后，其实有一些必然的规律和可以参考的历史路径。《失控》是如此、《长尾理论》是如此，更早一些的《第三次浪潮》也是如此。

在美国，凯文·凯利并不是唯一的技术哲学思考者，他说在美国互联网界总是不乏对这个领域有深刻理解的政治家、企业家，以及像他这样的独立观察者——一群坚持站在产业之外而不是投身其中的人。这群人没有自己开互联网公司，算不上财富上的成功者，但是他们并没有过着窘迫寒酸的生活。比如凯文·凯利自己的博客网站、版税等收入足够养活他找一个地中海小岛去呆上半年，思考10年后的互联网世界。而更重要的是，他们在社会上其实有着很高的地位。美国企业界甚至政府都对这群思考者青睐有加，把他们作为社会智囊，经常邀请他们提供针对未来一段时间内的情景分析，以便从企业内部发现问题，结合外界环境变化带来的挑战与机遇，建立符合情理与历史发展规律的推演平台，然后运行关于未来发展轨迹的多元化推演，从而帮助企业发现未知的机遇与挑战，并更为合理地制定长期企业策略。“比如我不久前去迪斯尼参与讨论，发现迪斯尼关心的问题是——未来5年、甚至10年人们可能会用什么看电影？对于这个问题，我们会有一群不同学科的分析师进行各种关于未来的模拟，这是我们这些大脑所擅长的。”凯文·凯利举例说。这并不是空想而是一种基于技术哲学的思考和推演，因为有些东西不是市场调查和数字分析就能解决的。作为互联网的基础科学，“技术哲学”和“技术社会学”一直在被中国社会所忽视。其最直观的体现就是，那些写成功者传记的书多到没地方摆，而却很少有人去思考未来，因为这个社会的眼睛都盯在今天和明天，对于“后天”则没时间、也没兴趣去思考。

这或许就是中国虽然可以凭借拥有庞大市场而诞生了众多赚大钱的互联网企业，却从来没有真正引领全球潮流的创新应用，更没有诞生改变人类发展轨迹的伟大企业的原因。就像人类历史上的伟大文明都是在哲学层面有深入思考和伟大建树的文明一样，对技术哲学的积淀，恰恰是一个族群在信息时代创新和领先的前提。“其实中国亿万富翁数量已经位列世界第二了。”凯文·凯利说道，“他们的价值取向和对知识的认识，对这个社会未来的走向至关重要。”他觉得更多财富如果能够投入对科学的研究，或者是作为资本帮助更多的新生力量也成为成功者，而不是只追求资本利益最大化，这才会引导社会形成良性和正向的资本循环。



对于正处于激烈变革的中国互联网行业来说，蜂群一般的活动会走向何方，我们自己看不到答案

凯文·凯利此次中国行，做了很多演讲，接受了很多采访，但是他在演讲之外的场合也无奈地承认：“与听众交流的时候总是有着巨大的‘间隙’。”他很遗憾自己不是大家期待的“水晶球”和“点金指”。其实，这位看似不创造什么实际价值的“思考者”，恰恰是一个不断创造巨大价值的体系的独特产物。或许，他来到中国最大的意义，就是提醒我们一件事情——咱们不能因为太想赢得现在，而不断地输掉未来。

面对越来越“失控”的互联网，中国的互联网开发者和应用者，有足够的心理准备么？



在线高清，倾情何处

主流在线高清视频播放平台横评

■策划 本刊编辑部
执笔 土八哥

在已经过去的2010年中，在线视频播放平台的进一步发展再次成为了广大网民关注的焦点。并购、上市还有纠缠不清的版权纠纷，让在线视频网站又一次面临着变革的局面。当然，在这波涛汹涌的理念更替潮流之中，在线视频的播放技术同样也在不断地进步着，一举迈进了高清播放的新时代，这也让众多习惯了欣赏普清分辨率视频的网民兴奋不已。不过，目前究竟有哪些在线高清视频播放平台值得选择呢？实际的播放效果到底又如何呢？在众多标榜“高清”的视频平台中，究竟谁是货真价实的高清分辨率，又有谁是“伪高清”呢？相信广大读者在看过本期的文章之后，会对以上问题有所了解。

一、乱花渐欲迷人眼——百花齐放的在线视频播放

“如果未来的几年中有一家网络公司的业绩超越了Google，那么这家公司必定会出现在网络视频业务领域。”此言虽然不乏夸张的成分，但却在侧面显示了网络视频的吸引力和发展前景。据艾瑞咨询集团（iResearch，知名IT数据服务提供商）报告表示，2010年是中国在线视频真正步入商业化、市场化和正规化发展的一年。在这一年里，中国的在线视频行业不仅实现了上市数量零的突破，各大企业也纷纷获得吸引更多投资的机会，为未来的发展提供了强大的资本保障。随着中国在线视频环境的良性化发展，行业内有实力的企业开始进入快速成长的阶段，内部竞争将会更加激烈，技术实力成为企业能否长远发展的基础。从目前的在线高清播放技术水准来看，以下视频平台便是值得我们进行关注的项目：**（表1）**

PPTV

软件下载地址：http://www.pplive.com/

PPTV网络电视是PPLive旗下的在线媒体播放服务，其客户端号称为全球安装量最大的网络电视软件，采用了

表1：参评在线视频平台状况总览

在线视频平台	网页版/软件版	支持分辨率	画质调整	是否标清	是否高清/全高清	准标清/标清片源	高清/全高清片源	标清/高清片源更新状况	高清播放整体评价
PPTV	有/有	640×360(高清影院)/1280×720（HD影院）	可选	支持	支持720P	7242部	420部	较快	★★★★★
PPS	有/有	640×352/848×480	可选	支持	不支持	6676部	无	较快	★★★
暴风影音	无/有	720×480/1280×720/1920×1080	可选	支持	支持720P/1080P	5929部	1223部	较快	★★★★★
QQLive	有/有	560×230/560×311/1280×720等	可选	支持	支持720P体验	未归类	49部	较快	★★★★
UUSee	有/有	720×405/800×480等	可选	支持	不支持	1808部	无	较快	★★★★
土豆	有/无	600×360左右	可选	支持	不支持	未分类	无	较快	★★★
迅雷看看	有/有	最高1920×1080	可选	支持	支持720P/1080P	未归类	高清72部/全高清21部	一般	★★★★☆
奇艺	有/有（手机平台为主）	最高972×476/1280×545左右	可选	支持	不支持	未归类	无	一般	★★★☆
皮皮高清	有/有	最高1280×720	可选	支持	支持720P	未统计	数百部高清电影和电视剧	一般	★★★★★
优酷	有/无	最高672×378/768×326左右	可选	支持	不支持	未归类	无	较快	★★★★
风行	无/有	636×345/1024×576左右	可选	支持	不支持	无法统计	无	较快	★★★★☆

传统的P2P技术，视频播放的流畅度会随着观看人数的增多而提高。PPTV网络电视支持海量高清影视内容的“直播+点播”功能，可完全免费地在线欣赏品种丰富的视频娱乐节目，号称“真高清”的“高清影院”是其作为卖点的特色王牌内容，能够让用户足不出户便以最佳画质观赏最新的院线大片。（图1）

PPS

软件下载地址：

http://www.ppstream.com/download.html

PPS网络电视是号称全球第一款集P2P直播点播于一体的网络电视软件，能够在线收看电影、动漫、电视剧、体育直播、游戏竞技、新闻报道与财经资讯等种类丰富的视频节目，同样采用了先进的P2P传输技术，播放流畅并且完全免费。相比于普通的在线视频网站，PPS网络电视带宽占用只有标准的1/100，但从截稿时所显示的讯息来看，其尚不能支持真高清视频的点播。（图2）



暴风影音

软件下载地址：

http://www.baofeng.com/

暴风影音是暴风网际公司推出的一款绿色万能视频平台，该播放器兼容大多数的视频和音频格式，拥有目前分辨率最高的在线影视播放平台“暴高清”，其720P高清视频支持独创的“SHD”专利技术，用户只需提供1Mbps的带宽就能流畅地观看720P高清在线视频。暴风影音是国内公认的优秀影音播放器之一，拥有庞大的客户端安装量与拥护者群体。**（图3）**



QQLive

软件下载地址：

http://live.qq.com/download.html

QQLive网络电视是腾讯公司推出的一款在线视频播放客户端软件，用户可以享受丰富多彩的在线直播和点播节目，包括部分标称为高清的视频内容。下载安装后即可观看，完全免费；具有灵活的点播功能，随点随看，时间可以自由安排；先进的P2P流媒体播放技术能够确保在大量用户同时观看节目的情况下，视频播放依然清晰流畅。**（图4）**



UUSee

软件下载地址：

http://download.uusee.com/

UUSee网络电视，是悠视网打造的一款全新网络视频收看软件。用户可以免费收看包括CCTV在内的各大电视台节目直播，包括各类体育赛事、热门娱乐影视等内容。新版本的UUSee拥有更加稳定高效的系统内核，采用了国际领先的技术以及分布式的服务器部署，保证用户能够更加流畅地收看高清晰视频内容。**（图5）**



土豆

平台地址：

http://www.tudou.com/

“每个人都是生活的导演”。土豆网是国内著名的大型视频分享网站，也是国内最早和最大的视频分享平台之一。用户可以通过网站轻松地发布、浏览并分享视频作品。现在土豆网的每日视频播放量最高超过1亿次，这其中既包括网友自行制作的视频节目，例如播客和用户原创视频，也包括来自内容提供商的视频节目，例如电影、电视剧和娱乐综艺节目等，同时亦有部分标有“HD”标识被称作高清节目的内容。**（图6）**

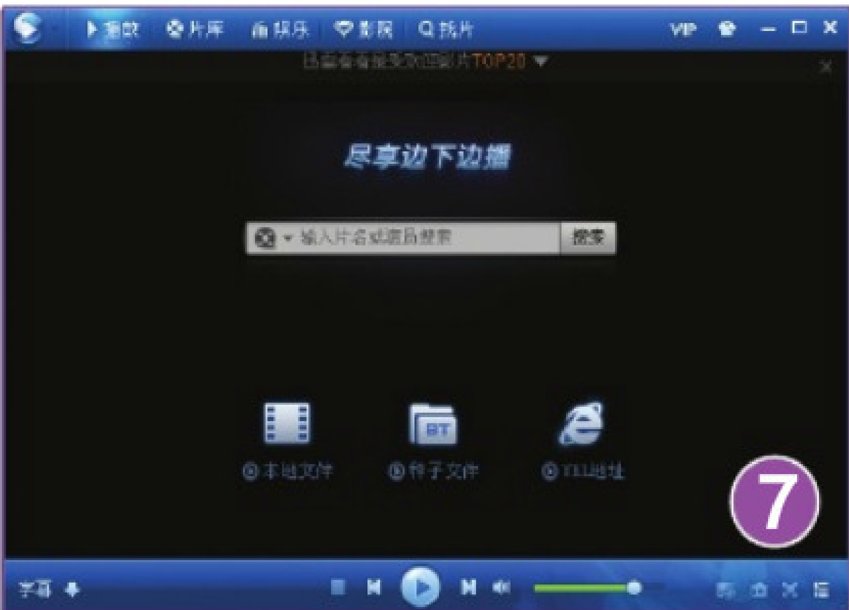


迅雷看看

软件下载地址：

http://dl.xunlei.com/xmp.html

迅雷看看播放器（原迅雷影音）是迅雷公司推出的一款播放器软件，完好地整合了迅雷网页看看的特性，支持本地播放与在线视频点播。不断完善的用户交互和在线产品使用体验，丰富流畅的影片在线点播服务并兼容主流视频媒体格式文件的本地播放，支持在线高清视频播放都是卖点所在。**（图7）**



奇艺

平台地址：

http://www.qiyi.com/

2010年1月6日，全球最大的中文搜索引擎百度宣布：正式组建独立网络视频公司，全面进军正版高清网络视频播放领域，这就是现在的“奇艺”。作为新兴的在线视频播放平台，奇艺旨在通过与上游版权商密切合









作，免费向广大互联网用户提供正版的电影、电视剧、体育、动漫等一系列丰富的高清视频内容，是国内首家专注于提供免费、高清网络视频服务的大型专业平台。（**上页图8**）

皮皮高清

软件下载地址：

http://dl.pipi.cn/

皮皮播放器是一款经典易用，广受网友青睐的在线影视点播软件。皮皮高清影视号称是全球互联网上清晰度最高的在线影视播放平台，安装客户端软件之后即可免费观看多达三万部的高清电影、电视剧，且每天更新超过一百部。其特别提供的“超高清”频道，支持720P高清视频播放。（**图9**）

优酷

平台地址：

http://movie.youku.com/

优酷网是国内领先的视频分享网站，是目前国内网络视频行业的第一品牌。优酷网以“快者为王”为产品理念，注重改进用户体验，关注热点消息，提倡原创内容，现已成为国内互联网拍客聚集的站点，同时推出了标称高清的视频服务。美国东部时间2010年12月8日，优酷网成功在纽约证券交易所正式挂牌上市。（**图10**）

风行

软件下载地址：

http://www.funshion.com/download

风行是全球首款集在线观看和下载于一身的在线影视点播软件，宣传文案号称是全球最大的影视点播平台。风行提供了高清电影及电视剧的免费在线点播服务，支持网络电视、在线电影点播、免费电影下载、在线网络电视与边下边看等功能。其视频内容更新较快，播放流畅，每天更新80部（集）的电影和电视剧。采用FSP专利技术，可确保播放全程流畅。（**图11**）

二、浅草才能没马蹄——在线视频平台高清播放能力对比测试

曾几何时，画面清晰度是困扰在线视频网站用户的一大难题，面对惨不忍睹的画质以及低下无比的码率，很多在线视频只能在小窗口界面中才能提供勉强入眼的效果。对此，网络达人、高清发烧友不得不配备大硬盘不分昼夜地从网上将高清大片搬到硬盘中，以求获得视觉上的真正享受。而在如今，随着在线高清播放技术的不断突破，在线流畅观看高分辨率的视频节目不再是不可能任务，在线化高清播放成为了广大视频平台吸引用户关注的新热点。然而，目前的在线高清视频平台良莠不齐，众多厂商都号称自己提供的服务算得上在线高清影院，那么，到底又有哪些服务真正可以用“高清”的名号自诩呢？目前的普通宽带网络真的可以流畅播放高清视频节目吗？

高清的标准

所谓的高清视频，指的是720P、1080i的视频（i代表隔行扫描；P代表逐行扫描）；全高清则是指1080P的视频。720P格式的分辨率为1280×720p/60Hz，1080P格式分辨率则为1920×1080的逐行扫描。从720P再到1080P，随着版本的演变，清晰度越来越高，给用户带来的视觉体验也更为愉悦。无法达到这些标准的视频就不能称之为高清，充其量只能叫作“伪高清”。

在测试平台方面（**表2**），我们分别使用了较常见的2Mbps和1Mbps电信ADSL宽带做测试。其中2Mbps为标准测试带宽，1Mbps的测试目的在于

表2：评测所用HTPC硬件配置

宽带	2Mbps及1Mbps电信ADSL
CPU	AMD速龙双核3600+
显卡	集成HD3200
内存	2GB
显示设备	22英寸LCD+50英寸等离子电视

较窄带宽环境下是否能够流畅播放各平台所提供的高清视频内容。在测试硬件平台方面，我们并没有使用高配置电脑，而是选择了普通的HTPC机型当作主要测试平台，一款赛扬双核笔记本电脑作为辅助测试平台，以便更好地贴合普通用户的使用环境。本次评测所选视频皆为随机抽取被测试平台首页主推的影片或排位靠前的影片。（**表3**）

表3：实际评测结果

在线视频平台	片头广告/去除广告	缓冲时间	普通视频播放流畅度/清晰度	标清视频播放流畅度/清晰度	高清视频播放流畅度/清晰度	全高清视频播放流畅度/清晰度	全屏流畅度/清晰度	1M带宽是否流畅	进度条拖拉
PPTV	15秒/会员可去除	15秒以上（广告时间后台下载）	流畅/一般	流畅/较清晰	流畅/清晰	无	720P清晰流畅	流畅	支持
PPS	部分有广告	15秒左右	流畅/较模糊	流畅/一般	无	无	流畅/不清晰	较流畅	支持
暴风影音	无广告	5~7秒左右	流畅/一般	流畅/较清晰	流畅/清晰	流畅/清晰	清晰流畅	流畅	支持
QQLive	有15秒广告	30秒以上	流畅/一般	流畅/清晰	流畅/清晰	无	流畅/不清晰	较流畅	支持
UUSee	有15秒广告	15~18秒	流畅/一般	流畅/清晰	无	无	流畅/一般	较流畅	支持
土豆	无广告	30秒以上/使用飞速土豆后3秒左右	流畅/一般	流畅/较清晰	无	无	流畅/不清晰	较流畅	支持
迅雷看看	无广告（会员去除广告	30秒以上	流畅/一般	流畅/较清晰	流畅/清晰	不流畅/清晰	流畅/清晰	较流畅	支持
奇艺	15秒广告	15秒以上（广告时间后台下载）	一般/清晰	流畅/清晰	较流畅/一般	无	较流畅/一般	不流畅	支持
皮皮高清	有30秒广告	30秒以上	流畅/一般	流畅/较清晰	流畅/清晰	流畅/清晰	流畅/清晰	较流畅	支持
优酷	15秒广告	15秒以上（广告时间后台下载）	流畅/清晰	流畅/清晰	无	无	流畅/一般	流畅	支持
风行	20~30秒左右	30秒以上	流畅/清晰	流畅/清晰	无	无	流畅/较清晰	流畅	支持（已下载部分）

PPTV高清测试

PPTV的720P高清视频（HD蓝光影院片源）的效果相当不错，无论是小窗口还是全屏状态都能保持不错的清晰度，且播放流畅，即点即播缓冲较快，播放中未出现明显的停滞现象，能真正让人感受到观看高清视频带来的震撼。其“高清影院”视频在小窗口状态下比较清晰，在全屏状态时质量有所下降，清晰度明显降低，但尚在可接受的范畴。**（图12）**

PPTV的高清片源种类比较丰富，分类齐全，能够较好地满足不同观众的在线高清视频欣赏需求。从功能和点播操作的便捷程度来看，其采用了全新的节目单加载方式，使用与加载都很快捷。除此之外，PPTV还有不错的图文推荐内容，并会在首屏显示最近观看的节目以方便观看回顾未看完的视频内容，更支持截图和色彩调整功能，可玩性不错。

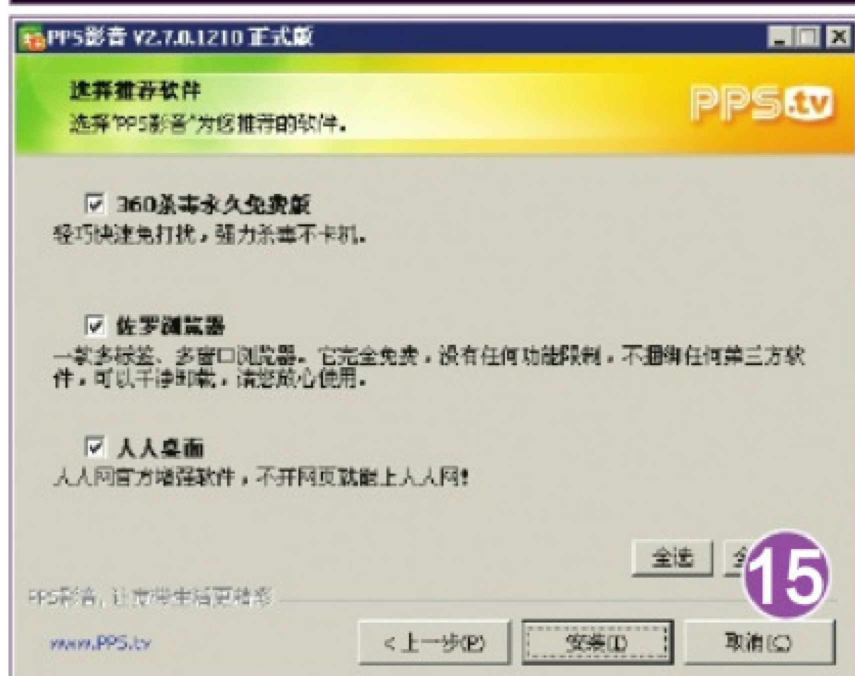
作为新一代的P2P在线视频播放平台，PPTV结合了P2P和IPTV的技术，其特点是同时观看的用户越多视频播放越流畅，所以对于观众排名靠前的720P高清视频来说，即使是在1Mbps宽带带宽的情况下也能保持全程流畅。当然，对于观众较少的片源而言，这种技术的缺点也同样明显：当用户数量严重不足时，会出现流畅度急剧下降或播放彻底停止的窘迫状况。因此，建议使用PPTV观看高清节目的读者优先选则观众数量较多的片源，以获得最佳的欣赏效果。单从高清片源的播放能力来看，PPTV的整体效果属于一流水平。



PPS高清测试

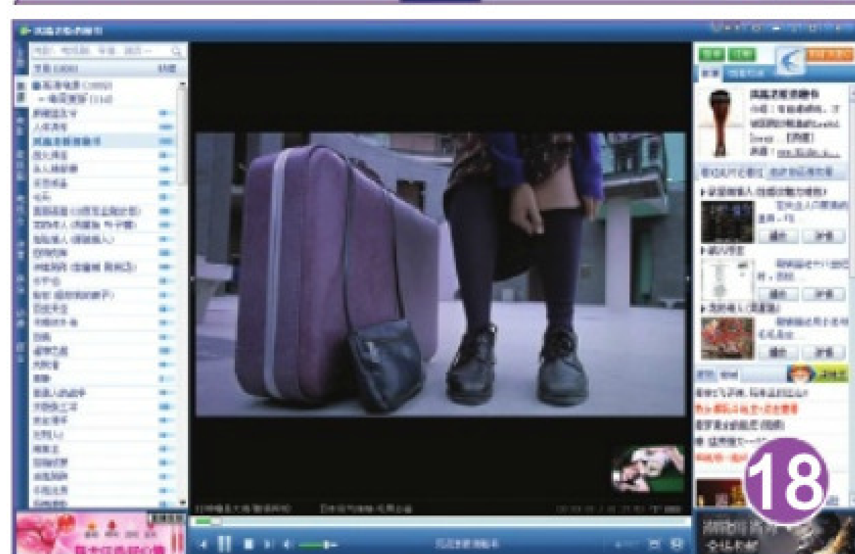
到截稿为止，PPS暂时没有提供对高清片源的全面支持，虽然其拥有“高清影院及超清晰DVD版”的分类，但“高清影院”的实际片源分辨率仅为640×352，而“超清晰DVD版”则为848×480，略优于N制DVD的标准分辨率720×480，能够更加充分地利用纵向分辨率以获得更高品质的播放效果。在实际播放中，其无论是高清影院还是超清晰

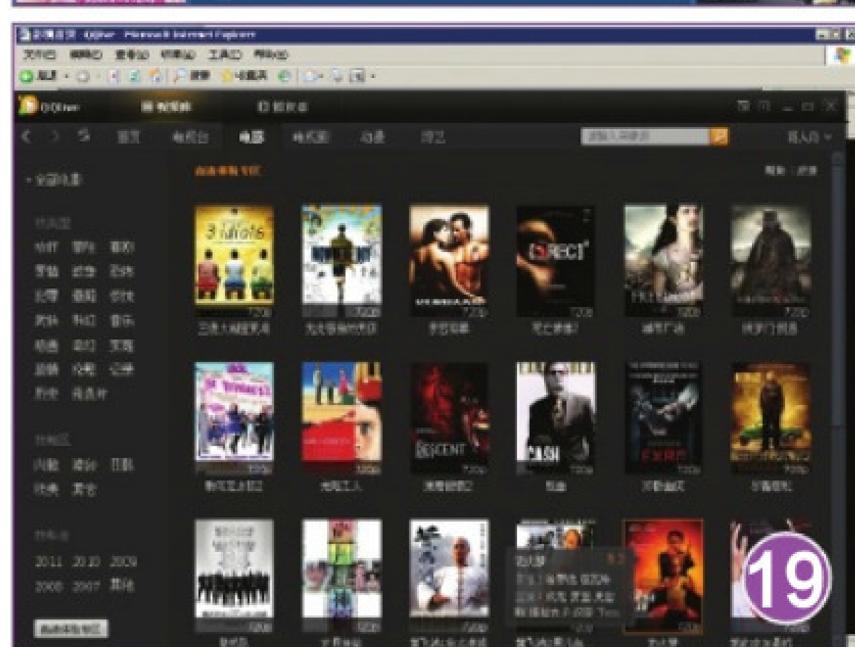






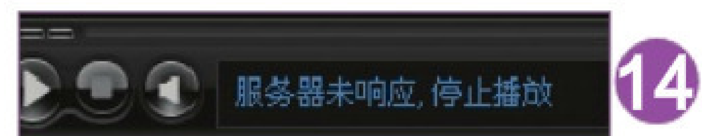






DVD版在小窗口状态下都比较清晰，但在全屏状态中质量明显下降，有明显的色斑出现，就算在最佳可视范围之外依旧显而易见。**（图13）**

PPS的缓冲时间较长，但整个播放过程较为流畅，在1Mbps带宽的环境中表现仍算良好。视频分享、收藏等功能提供了不错的互动性与娱乐性，CPU和内存资源占用也不高，更适合于配置较低的电脑，然而在软件兼容性方面则略有不足：在本次测试中，我们发现了直接播放视频正常、但在播放“高清”格式的点播片源时却出现过“服务器未响应，停止播放”问题，必须要手动设置防火墙、IP地址网关或UPnP等选项才能正常播放，这很可能会动摇新手进一步使用该播放器的信心，值得改进。**（图14）**



提示：

参与本次测试的各款网络视频软件插件都较多，大家安装时要注意选择。（图15）

“暴高清”高清测试

暴风影音高清视频的清晰度不错，无论是小窗口还是全屏状态下都能保持不错的分辨率，且播放流畅，后台缓冲较快，字幕清晰，播放中未出现明显的停滞现象，能真正让人享受高清视频欣赏的愉悦体验。笔者通过HTPC+50英寸平板电视重温了720P的《阿凡达》，其实际效果已完全不逊色于硬盘视频播放的效果，且整个播放过程中都没有出现过卡顿状况，可为影院用户带来较好的感受。而“DVD影院”视频在小窗口状态时较为清晰，在全屏状态质量有所下降，清晰度明显降低，但大致也在可以接受的范畴。暴风影音厂商官方提供了对1080P高清视频的体验支持，虽然片源数量不多（截稿时只有6部），但在标准测试带宽下完全能够流畅播放。如此效果主要得益于独家的专利技术SHD（暴高清）——在2Mbps带宽的前提下，即使是面对1080P这样的全高清视频，也可以让缓冲的时间明显减少，令观看更流畅。**（图16 图17）**

暴风影音高清视频的片源较为丰富，分类齐全，主要提供了720P、A720、480P、A480等4种级别的高清视频，拥有不同的画质，可以根据自己的电脑性能和带宽情况进行选择，能够较全面地满足不同观众的在线高清视频观赏需求。

QQLive高清测试

QQLive(又名QQ直播、QQ视频播放器)是一款由腾讯公司开发的互联网视频直播软件，采用了先进的P2P流媒体播放技术，其“高清版”视频的真实分辨率（非全屏状态下）在560×230、560×311左右，与标清视频的分辨率也尚有差距。在“小界面”模式下，QQLive的“高清版”视频清晰度尚可，在默认的“大界面”状态下则视频斑块普遍较为明显、模糊，而在全屏状态下，表现较差，基本上已经到达惨不忍睹的地步，可见真正的高清视频播放技术对于目前的在线视频软件门槛还是较高的。另外，QQLive的视频载入时间较长，普遍在30秒以上，个别节目甚至长达1分钟，不过视频播放的流畅度还算不错，兼容性也较好，这种效果主要得益于该软件具有很强的防火墙穿透能力，可以将所有流媒体数据存放在内存中进行播放，避免了频繁直接访问硬盘数据而导致的延迟。QQLive提供了在线高清电视频道直播功能，但对带宽的要求更高，2Mbps带宽的宽带已经很难保持全程流畅的视频播放。**（图18）**

值得关注的是，QQLive提供有“高清体验专区”频道，其内容为真正的720P高清视频，无论在“小界面”、“大界面”还是全屏状态下，播放的效果都比普通的“高清版”有了质的改变。虽然系统提示该栏目要想获得流畅观看效果要求用户至少独享2Mbps以上的带宽，但在实际上，根据笔者的测试表明，这个高清点播频道的大片在2Mbps带宽的情况下已经能够较为流畅地进行播放。**（图19）**

得益于QQ的广大用户群体，QQLive的互动性很不错，既可以推荐视频给好友、让众人分享影评，也可直播节目边看边聊，顺畅交流。**（图20）**





UUSee高清测试

UUSee网络电视有专门的“高清电影”频道，提供DVD级别分辨率的电影让用户在线点播。从实际测试效果来看，其“高清”点播视频在小窗口状态下较为清晰，达到了DVD级别视频应有的水准；在全屏状态下，视频清晰度有所下降，色斑略有所见，可以看到明显的颗粒，但整体仍在可接受的范畴之内，在较远的距离下能够获得尚可的观看效果。整体来看，UUSee的“高清电影”频道影视节目清晰度均已达到了标清水准，播放较为流畅，但与真正的高清片源相比，其视频整体质量仍差一个档次。

值得关注的是，新版本UUSee号称拥有更加稳定高效的系统内核，采用了国际领先水平的技术以及分布式服务器部署，能够更好地保证用户更加流畅地收看“高清晰”视频内容，但在我们的实际测试中，视频播放在夜晚上网高峰时段依旧偶尔会出现卡顿现象。从使用便捷性来说，新版UUSee网络电视简洁明快的外观方便查找，功能较丰富，用户体验还算不错；其程序优化做得很到位，无论是在启动时还是运行中，CPU和内存占用率都非常低，值得电脑配置较低的用户或使用上网本/MID设备观看视频的用户尝试。**（图21）**





土豆网高清测试

土豆网原本是在线网页播放平台，并没有专门的高清电影频道，只是在较为清晰的片源索引上加“HD”标示以进行区别，其实际分辨率属于准标清水准。从播放效果来看，在小窗口界面下其频清晰度不错，但在全屏状态下，视频清晰度大幅下降，颗粒感明显加重。土豆网的载入时间较长，不过根据提示加载了“飞速土豆”插件之后，载入速度从数十秒降低到数秒的程度。在白天时视频播放的效果良好，无论是2Mbps还是1Mbps带宽都能较为流畅地观看其提供的“HD”大片，但在晚上高峰期时情况有些不妙，播放速度有所变慢、缓冲次数明显增多。**（图22 图23）**





迅雷看看高清测试

迅雷看看推出的“超清频道”采用了真正的720P（1280×720）甚至是1080P（1920×1080）高质量高清视频内容，虽然片源不多，但值得一提的是这些内容全部没有水印，可以让用户更加愉悦地体验到高清画质所提升的欣赏效果。在实际的播放过程中，其视频加载速度在2Mbps宽带上反应较快，但在1Mbps宽带的条件下明显变长。迅雷看看提供的普通“高清”片源质量接近DVD，在全屏状态下效果尚可接受。其720P和1080P大片无论是在小窗口和全屏状态下都能表现出应有的高清水准，没有明显的色斑和噪点出现，清晰度上佳。不过，迅雷看看的1080P高清视频所需带宽明显高于前文提到的“暴高清”，在2Mbps带宽下流畅度明显下降，“建议4M及以上宽带会员用户观看”的提示并非一句妄言。**（图24）**

此外，在晚上的上网高峰期，无论是播放720P还是1080P视频，迅雷看看的缓冲次数都有显著增多，缓冲时间也明显变长，个别影片甚至已经无法正常观看。需要特别提醒的是，迅雷看看已开始全面采用收费模式，普通用户即使是想要欣赏部分免费的影片，也需要先注册为会员。**（图25）**

奇艺高清测试

（下页图26）奇艺CEO龚宇表示，奇艺希望建立真正的“高清”标准，将模糊的视频行业一举带入“高清”时代。为此，奇艺在技术、带宽、



正版片源等方面给予了严格把关，将高清体验真正提升到了家庭影院的级别。但从目前奇艺网站提供的片源来看，视频的实际效果与真高清尚有一定的差距，暂时只能称之为“准高清”。和土豆网类似，奇艺为分辨率较高的片源打上了“超清”的标示，其所能提供的视频清晰度介于标清和高清之间，在小窗口界面下较清晰，在全屏状态下可见到较明显的色斑与噪点，与真正720P片源的差距立即显现，但已基本不影响观赏效果。值得注意的是，该平台的系统资源占用率较高，不适宜于低配置的电脑。**（图27 图28）**

皮皮高清高清测试

皮皮高清提供有“高清影院（DVD级别）”和“超高清频道（720P高清级别）”两种档次的在线视频供用户选择。在“超高清频道”中除了提供有大量的超高清电影供用户选择外，还提供有超高清电视剧。从实际播放的情况来看，皮皮高清的超高清电影片源在小窗口状态下非常清晰，在全屏状态下的表现略有下降，但基本达到了高清的水准。值得特别关注的是超高清电视剧内容，实测表明，绝大多数片源的清晰度明显不够720P，仍处于480P水准，在全屏状态下清晰度明显下降，但整体效果仍好于其它多数在线电视剧视频频道提供的节目内容，值得电视剧爱好者关注。**（图29）**

对于网络带宽的问题来说，1Mbps的宽带已经足以满足皮皮高清视频的流畅播放，并且让笔者印象深刻的是，即便是在夜晚的高峰时段，大部分视频仍然能流畅地播放，没有出现卡顿的现象。如果个别影片点播速度很慢以至于经常缓冲，可尝试重新连接来解决——先点播其它影片，再重新点播该视频；或者打开任务管理器，结束进程，再次尝试点播即可。若速度还是不能让人满意则可重复以上操作，一般一到两次即可恢复正常速度。**（图30）**

优酷高清测试

Web 2.0时代最热门的网站就是视频分享站点，而优酷就是国内在这方面的著名代表。利用FLV（Flash视频）作为视频载体，可以将视频整合到Flash动画中，无需再额外安装其它视频插件即可播放，为视频传播带来了极大便利。从优酷网提供的视频清晰度来看，其能提供的“HD”视频清晰度在672×378、768×326左右，分辨率已经达到了DVD的级别，但仍属于“伪高清”的范畴。而从其实际播放效果来看，小窗口模式下较为清晰，在“标准模式”下，清晰度略有下降，斑块已明显可见，整个视频画面都有笼罩着雾霭的感觉。而在全屏状态下，优酷高清的表现接近于标准模式，清晰度下降不如普通视频那样明显。**（图31）**

风行高清测试

即使是在1Mbps带宽下，风行播放也很流畅。**（图32）**

风行最大的特色就在于它可以一边在线播放、一边在后台自动完成视频文件下载任务。虽然风行提供有专门的HD高清频道，但实际视频也没有达到720P高清级别，大多数视频的分辨率都在636×345到1024×576左右。从实际测试来看，整体表现较好，在普通窗口中视频的清晰度很不错，在最大化状态下，部分视频的清晰度已经超过480P视频，在全屏状态下视频质量有所下降，但依旧在可接受的范畴之内。值得注意的是，风行只能拖拉播放已经下载的视频片段。

从播放流畅度来看，风行的表现相当理想，即便是在网络使用的高峰时段也很少出现卡顿现象，专利的FSP技术名不虚传。在运行过程中，内存的占用率较低，CPU占用率一般，其影片“即看即下”的下载功能很有特色，正在观看的任务下载完成后会继续下载队列中暂停的任务，无观看任务时最多可以同时开启3个任务下载。从整体使用感受来看，现在的风行在视频点播服务上已经做得较好，唯一欠缺的就是建立真正的720P高清频道在“真高清”上实现临门一脚的突破。**（图33）**

不能播放在线视频怎么办？

1.检查系统中的工具软件是否齐全，比如常见的Windows Media Player 10/11、Real Player 11、Flash Player、Windows XP SP2连接限制补丁是否安装。

2.测试宽带接入速度是否正常；暂停其它的下载或P2P活动。

3.打开浏览器的“工具→Internet选项”，切换到“安全”选项卡，点击“默认级别”按钮。

4.避开上网高峰时段；检查机器配置，能否正常解压720P级视频；检查防火墙的设置。

5.如果使用路由器上网的话，不妨试试开启UPnP功能。

三、告别“伪高清”，在线视频进入真高清时代



从本次测试所显示的结果来看，目前常见的2Mbps带宽的家用宽带网络流畅播放在线高清视频已经毫无问题，以暴风影音、PPTV为代表的“技术派”甚至在1Mbps带宽下也能流畅地播放所提供的高清视频。在线高清播放能力正在成为吸引网民眼球关注的新热点。

具体到在线高清播放技术能力方面，真高清和伪高清的差距显而易见：暴风影音、PPTV、迅雷看看、皮皮高清在这方面处于领先地位，而以风行、QQLive为代表的平台也在向这个目标努力；相比之下，PPS、土豆和优酷为代表的传统网络视频播放平台正在逐渐淡出主流，更不用提新浪视频这类原本技术等级便不高明的三线视频播放平台。这表明，在线视频已全面进入真高清时代，当网民接触到画面更清晰播放更流畅的高清平台后，相信其很难会重返粗糙的马赛克时代。

从整个在线视频行业的走势来看，资金、技术、版权是决定企业能否腾飞的三驾马车。技术是基石（在线高清播放能力是在线视频平台技术突破的核心），纵使有资金的支持，能够妥善地解决版权问题，倘若技术上不具备领先性无法提供真正的高清视频播放服务，在网民用户识破了“准高清”的真相之后，想必也会转投真正的行家技术厂商。

资金问题也是关键，即便在技术上占据领先地位，如果缺乏资金的支持，也难以取得更大的突破。为此，无论是上市也好，融资寻找风投支持也罢，都是广大在线视频服务商家的必然选择。目前，一些主流在线视频企业纷纷获得投资，优酷网于2010年12月10日在美国纽交所宣布上市，以12.80美元的发行价获得2.33亿美元的融资，在线视频网站PPLive近期更是宣布已经获得软银集团数亿美元注资，其数额甚至超过了优酷。PPLive的成功充分显示了技术领先对投资者的吸引力。

版权则是个敏感问题，版权问题可以让一项前沿理念陷入危机境地（最近的例子如电骡），也可让一个企业获得新生。当前的国内在线视频企业比以往任何阶段都更为注重版权问题，迅雷CEO邹胜龙公开表示，迅雷目前已经拥有互联网流通的正版剧集中95%的版权，2010年迅雷在版权采购上已经投资1亿元，今年更将投资2亿元来采购影视剧版权。从目前在线视频行业欣欣向荣的形势来看，对于那些正在不断获得新资本注入的国内在线视频企业来说，版权费用不再是畏途。当然，如何解决版权问题所带来的费用转嫁则是个技巧问题——在解决版权问题的同时，应该如何安排免费与收费模式的取舍？相信对于大多数在线视频服务商来说，这是个必须严肃对待的难题。

总之，在线视频正在进入高清时代，对于相关行业来说，无论是沉沦还是腾飞，广大用户的欣赏体验正在成为下一阶段的焦点。

经过横向对比测试后，总评结论如下：

以当前的技术水平来说，流程播放在线高清视频依然需要带宽较为充裕的网络条件支持。如果网络带宽能达到2Mbps的标准，那么**“暴高清”**与**PPTV高清视频平台**将会是不错的选择。倘若带宽条件达不到这个标准的话，**风行高清**也可以在清晰度与播放流畅性两方面做到平衡。

四、后记

随着高清视频服务商的片源更新速度不断加快与技术的不断成熟，再加上国内宽带速度的不断提升，现在及未来的我们再也不用再为欣赏一部高清大片而日以继夜地下载，并担心硬盘的空间是否够用。面对一部部画面精美的电影或电视剧，笔者在本次测试中时常会产生完整再看一遍的念头，而对于画质粗糙的影片来说，这种愉悦感则荡然无存，这难道不正是技术进步带给用户的新体验卖点吗？在这个高清视频正在成为流媒体播放服务新卖点的年代，在拥有相同甚至更丰富片源的情况下，我们还有什么理由去接受画面更粗糙播放更不流畅的传统在线电影呢？

技术的发展带给我们更加舒畅的体验，在线高清视频欣赏也是如此。P

注：限于服务器状况和各地宽带环境的差异，本次评测数据可能会与不同地区读者所面临的情况有所出入，在此仅供大家参考。

“‘网罗天下’是个好栏目，不过刊登的文章内容可否更新鲜一些呢？”

最近，不少读者朋友发来的信件中都有提到这个问题。唔，尽管这已经是个老生常谈的话题，不过我还是重新强调一下吧：杂志与日报和网络这种发行周期更短的媒体不同，信息的滞后几乎是必然的，但是，如果我们把视点从“消费信息”的等级提升到“吸收信息”的层面，那么这些看似过时的文章内容自然会产生独特的魅力——这也是我每次选择撰写“网罗天下”内容时的基本原则。



传统平媒与现代网媒最大的区别，就在于信息的实际价值与利用率

——坏香橙



■北京 坏香橙

一个镜头的艺术——OK Go！

1998年，来自美国华盛顿特区的摇滚青年Damian Kulash在伊利诺州的芝加哥市与一支名为Stanley's Joyful Noise的三人组合乐队不期而遇。具体的会面与交涉过程如今已经不为我们所知，不过这次交流的结果似乎还不错：23岁的Damian与这3位音乐人一拍即合，顺利入伙，三人组增加了一名新成员，达到了标准摇滚乐队的人数规模。无疑，新人的加入给这支默默无闻的乐队增添了不少活力：经过一番商讨之后，之前的那个冗长绕口的乐队名称被一个简短响亮的新词组取而代之——这，就是OK Go乐队的诞生。

“喂，等一下……”

看过了第一段文字之后，你揉揉眼睛，把手中杂志的封面标题重新审视了一遍：没错，你正在阅读的依然是《大众软件》而不是《通俗歌曲》一类的音乐刊物，那么，为什么我会在这本IT综合杂志中看到似乎与“电脑、网络和游戏”三大主题全然不相关的内容呢？

别着急，请相信自己的判断力，我选择这支乐队的简介作为本期“网罗天下”的开场白自然有我的一套理由，请看。

众所周知，随着技术的进步与理念的革新，来自东西方不同民族的文化产物早已打破了地域的隔阂，成为了不同国度民众相互交流互通有无的重要内容。但是，我们必须承认，尽管“地球村”早已成为了普罗大众耳熟能详的概念，但是对于那些在不同社会背景下诞生的艺术作品来说，即便能够在陌生的新大陆培养出一批新观众，有关创作与起源的详细信息能被多少人了解依旧是个未知数——举个例子，在20世纪的90年代，国内的各种低保真发声装置除了《致爱丽丝》和《祝你生日快乐》之外，另有一首简洁明快的MIDI音乐同样也曾经风靡一时。但是，又有多少人曾经辨认出过这支曲子的真名其实是《Jump》，又有多少人曾经意识到这段没有人声的旋律居然是西方大牌摇滚乐队范·海伦的名曲呢？

趣闻

没错，这次介绍的OK Go乐队所面临的境遇也是如此：尽管在本土乐坛曾经取得过不错的口碑收获，但对于处在地球另一边的听众来说，格莱美奖项似乎也仅仅只是个“看上去很美”的招牌而已，倘若没有俊朗的外型与甜美的歌喉那么创造市场依旧是不可能的任务。不过，既然正统的偶像路线走不通，那么采用另辟蹊径的搞怪路线往往会成为出奇制胜的正确手段——至少这一次OK Go乐队的MV在国内获得的成绩证明了这个理论颇有一定的合理性：和大多数采用快速切换镜头营造迷离气氛的同类视频不同，这支乐队在某些MV制作方面最鲜明的特色就是“用一个镜头从开始拍摄到结束”。听上去很滑稽是不是？事实上，真正的效果远不止如此——对于当今国内熟悉视频剪辑制作的年轻一代网民来说，面对这种动作夸张、节拍鲜明的“四个老外手舞足蹈”视频素材又会产生什么效果？没错，你又猜对了，那些在采用了“弹幕”评论形式的国内ACG主题视频网站上大行其道的“高同步四老外鬼畜劲舞”爆笑视频便是最正确答案。



从装束上很容易便能得出印象：这4个哥们玩的肯定不是极端金属，也不会是什么小资情调。

空口无凭，接下来，让我简单列举几支堪称OK Go音乐视频代表作的“一个镜头拍摄到底”MV，看过之后，想必你便会对我上面阐述的内容有所认同吧：

1.《here it goes again》

——出自乐队2005年的专辑《Oh No》

对于大多数目的在于追求喜剧效果而非欣赏音乐的观众来说，“四个活力四射的老外在跑步机上的激情热舞”恐怕会是看过这支MV后留下的唯一印象。不过，尽管没有任何炫目的特效镜头，但依旧有不少擅长摆弄编辑软件的DIY高手敏锐地注意到了这段视频的真正卖点——流畅的动作与准确的节拍。于是乎，在2009年大红大紫的日式强者对战动画《科学的超电磁炮》主题曲被人移花栽木替换了原先MV的BGM，结果旋律居然出乎意料地与动作节拍完全吻合，直让无数围观看客瞠目结舌。顺带一提，这个改版视频用“四老外与跑步机”做关键词很容易就能搜索出来，尚未欣赏过的读者朋友万万不可错过。



跑步机的宣传广告？嗯，的确有些像……

2.《This Too Shall Pass》

——出自乐队2010年的专辑《Of the blue colour of the sky》

这首歌的MV有两个版本，其中之一是由四名乐队成员穿上军乐队的行头，煞有介事地表演了一场“从草台班子发展成合奏大部队”的过程，场面自然算得上是宏大，可惜创意只能算得上平平；相比之下，相同曲目的另一部视频无疑要精彩上许多——如果你对经典美式长篇动画《猫和老鼠》某集中汤姆煞费心机折腾出来的一套繁琐机械装置记忆犹新的话，那么这部片子是你断然不可错过的。另外，如果你对这种看上去形似多米诺骨牌、很复杂却也很无聊的机械工程设计有兴趣的话，本期“网罗天下”中也会有对其进行简介的内容，不妨留意一下。



军乐队版本的MV截图，主唱的表情实乃一大亮点，值得关注



连锁装置版本的MV截图……说真的，这段视频的真正魅力只有自己看过才会理解，不要错过

3.《End Love》

——出自乐队2010年的专辑《Of the blue colour of the sky》

与前面列举的两支MV相比，这个音乐视频的知名度似乎要低上不少。不过，从实际的画面效果来看，在创意方面同样也值得让人叫好一番：这支MV采用了慢速摄影技术，成功地制造出了张弛有度时间飞逝的效果；成员的表演动作更是保持了一贯的高度协调，同时，画面背景上的众多人物与动物的巧妙配合也是十足的亮点。如果你对类似粘土动画的视频效果有兴趣的话，那么这支MV肯定会符合你的胃口。



咳，这种花里胡哨的配色肯定是刻意为之的效果……

4.《White knuckles》

——出自乐队2010年的专辑《Of the blue colour of the sky》

如果你认为OK Go乐队的音乐视频娱乐效果仅仅取决于4位成员卖力的滑稽表演，那么这支MV便是值得欣赏一番打破惯性印象的最好实例：用一句话来概括主题便是“驯兽师的胜利”——这个视频的真正主角是一大群品种五花八门的大狗小狗。说实话，从技术实现难度的角度来看，这部音乐视频恐怕会比《This Too Shall Pass》的第二支MV更为精彩，至少从官方主页的题头图来看，想必乐队的成员对这个结论深表赞同。



猫狗爱好者们，来看嘛

5.《A Million Ways》

——出自乐队2005年的专辑《Oh No》

最后，让我们用一部最朴素但也最搞笑的音乐视频结束这次的介绍吧：和以上的所有MV相比，这部视频的拍摄技术含量几乎为零，全部的内容只有4位成员在一个固定的镜头前一本正经地用一通劲舞展示了团队的协调性而已。但是，如此单纯的主题正好为无数视频处理爱好者提供了



极为欢乐的四人组劲舞，跟风模仿者数不胜数

上佳的编辑素材，替换BGM重制的MV选曲从曾经热门一时的无脑系动画《幸运星》主题歌到前不久刚刚结束的废萌系动画《侵略！花枝娘》主题曲无所不包。除此之外，模仿这4位搞怪高手表演的“山寨版”自娱自乐视频同样层出不穷，实际效果自然是从惟妙惟肖到群魔乱舞样样皆有。值得提醒的是，尽管从分解动作来看，这支MV的舞步难度比广播体操复杂不了多少，但要想真正达到原版那种默契无间的效果，长期的磨合训练还是必不可少的，有心思挑战尝试的朋友谨记量力而行。

其实，无论是单纯的搞笑折腾还是巧妙的构思创意，OK Go乐队在自己的MV表演中展现出的无疑都是货真价实的创造性思维与良好的团队合作精神，因此，给予他们应有的敬意也是合情合理的，不是么？

请记住这支带给我们无尽欢乐的乐队吧。

官方主页：
http://www.okgo.net/

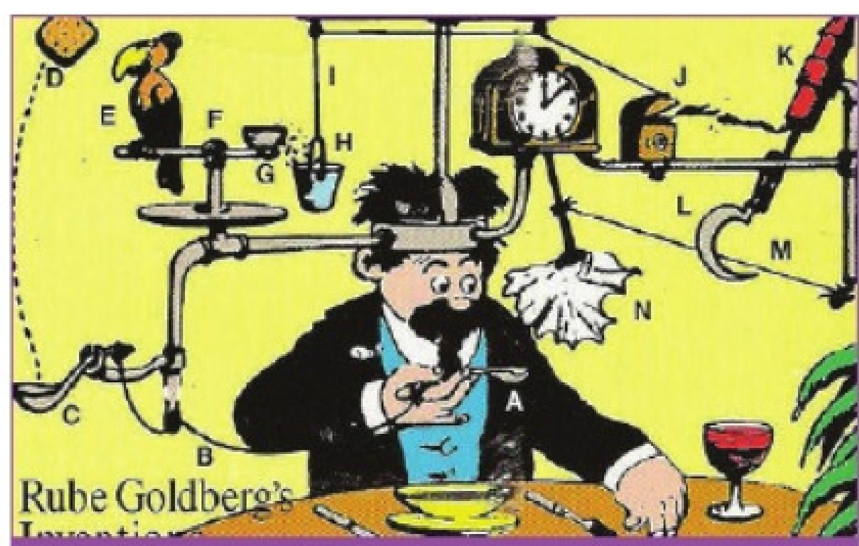
迂回反复的美感——戈德堡机械艺术

细心的读者朋友会发现，在本期“网罗天下”第一部分的介绍中，我曾经留下过一个小小的伏笔。遵从约定，在第二部分的内容中我就来揭开这个谜底：这种看上去冗余、复杂到接近荒诞地步的装置设计其实存在着一个标准的名称，那就是“戈德堡机械”。

鲁布·戈德堡先生年轻时的正装照

没错，和大多数采用了相同名称格式的概念一样，戈德堡机械同样把创作者的姓氏作为了自己的命名依据：这种古怪的装置设计创始人名叫鲁布·戈德堡（Rube Goldberg），一位多才多艺的美国佬。虽然这位戈德堡先生的本职工作是漫画家，但和诞生在19世纪末的相当一部分美利坚技术先驱者一样，在工程学方面此人同样拥有相当深厚的造诣（不要以为摆弄机械是汉斯的专利，事实证明，经历过大拓荒时代的山姆大叔同样是折腾螺栓与齿轮的行家里手）。正因如此，尽管此人在1948年用反核武器的漫画获得过普利策奖，但真正让世人记住这位奇才的依旧是这种化简为繁妙趣横生的荒谬设计——戈德堡机械装置（Rube Goldberg Machines）。

在常人看来，戈德堡机械装置这种“用繁琐到偏执地步的结构装置来完成举手之劳简单任务”的设计根本就是彻底的本末倒置，但如果换个角度来思考，把关注的重点从“目的”转移到“过程”之中，我们无疑可以发现某些更为深刻的内容：从发条闹钟到混合动力汽车，改变我们生活的大多数机械装置的内部结构岂不是同样的复杂？只不过我们无法透过它们的表面直接看到内在罢了。用夸张与变形——这种合理的漫画表现形式——来揭露我们已经习以为常的机械装置外壳之下的真相，这难道不正是作为优秀的漫画设计构思所应有的基本素质吗？



戈德堡机械的代表作之一——《自动手帕》

尽管戈德堡先生已经在1970年逝世，但对他的奇思妙想背后主旨深表赞同的观众并没有把他遗忘：在《韦伯斯特第三版新国际词典》中，“戈德堡机械”已经成为了一个固定的专有词组；在华盛顿特区的美国国家博物馆中，曾经举行过这位创意高手的作品展览；最后，形形色色的现实版戈德堡机械装置设计大赛直到今天依旧在全球范围内方兴未艾地保持着发展。当然，在这个信息时代中，互联网自然也不会忽略这位代表过时代精神的创作大师。

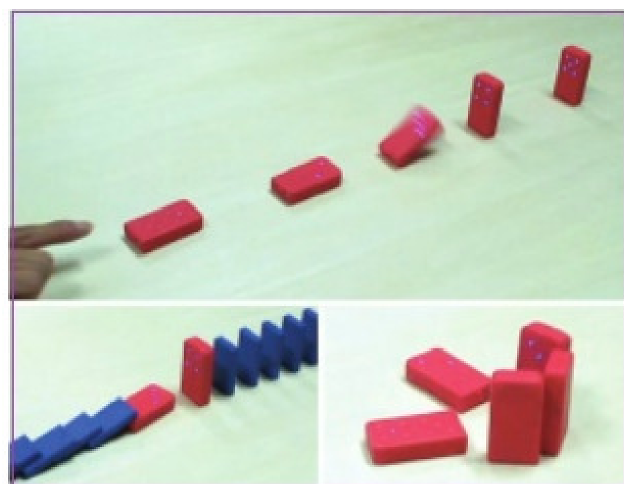
戈德堡机械艺术权威网站：
http://www.rubegoldberg.com/

连锁反应的进化——无线智能多米诺骨牌

我相信，对于大多数曾经在小时候拆过闹钟的读者朋友们来说，戈德堡机械的魅力一定会引起他们心底深处的共鸣。然而，漫画中的理想状态毕竟与现实中的真实状况存在差距，许多看上去平淡无奇的结构设计一旦真正实行起来才会发现原来是如此的困难。那么，在这个技术水准已经今非昔比的现在，面对理想装置实用化的设计鸿沟，难道我们就没有其它的解决方案吗？

答案当然是否定的。除了用改进材料工艺的方式提高机械装置的可靠性来完善设计之外，利用真正的高科技手段同样可以对传统的结构装置做出改进，这次介绍的无线智能多米诺骨牌就是个不错的例子。

乍看之下，这种由设计师Jarashi Suki（嗯，声明一下，这个Suki可不是编辑部的那位……）研制出的高科技新玩具除了在表面安装着几枚LED小灯外，似乎并没有什么值得夸耀的卖点。但是，和传统的多米诺骨牌最大的区别在于，这种拥有无线通信能力的数字化小玩意即便没有排列成均匀串列的形状，依旧可以通过感应信号的方式来让自己顺次地倒下。换句话来说，使用这种骨牌来制作复杂的图案可以大大减少连锁系统的设计难度，同时，码放骨牌安全距离的提升也减少给创作者降低了不少压力，最后，如果再把编程系统与随机触发器的设计添加进来的话，嗯……这东西的发展前途远比最初的印象来得更为广阔呢。



遥控或者说遥感控制的多米诺骨牌，这玩意的创意价值几乎是无法估量的

出处链接：
http://www.ohgizmo.com/2011/02/02/esper-wireless-dominoes-fall-without-contact/

1.简明快捷的在线pdf文件阅读修改器——PDFescape

主页：http://www.pdfescape.com/

“同学们，下面正式开始论文答辩，请没有提交电子文档的同学立刻把最终定稿的pdf文件交上来。”

“……”

“稍等一下，各位同学，我这边的pdf阅读器似乎出了点问题……先让我重新修复安装一下……”

——以上情节便是当年的我进行大学毕业论文答辩时的真实经历。特别声明，本事件绝无虚构，如有雷同，是他抄我。

众所周知，与txt、doc这些常见的文件格式相比，pdf文档的阅读与修改往往需要安装Office之外的其它软件才能完成相应的操作。虽然如今各种大大小小的相关软件层出不穷，但对于那些仅为应付一时之需用户来说，“下载——安装”的执行步骤无疑是有些麻烦。如果你同样被这个问题所困扰，那么PDFescape这个无须注册即可上传并简单修改pdf文档的在线应用网站无疑便是你的上佳之选。

尽管这个网站采用了全英文的界面，但使用起来完全不会有什么难度：打开主页之后，点击右上方的“Start Now”选项，然后点击新页面左边的“Start Using Unregistered”图标，接下来便要选择准备读取的pdf文件来源方式——本地上传文件，网络上的pdf文档以及之前曾经打开过的文件，当然，第一次使用的话最后一项肯定是不会有什么用处的。这里以本地pdf文档为例，选择第一项来源方式，然后选取上传想要阅读的pdf文件，稍等片刻之后便能在浏览器窗口中看到文档的内容。除了最基本的阅读功能之外，在这个显示页面的左上角也有一些简单的编辑工具可供选择，具体功能大家一试便知。



最后，需要提醒的是，目前这个便捷实用的网站只支持容量在5MB以下且页数不超过50页的pdf文件，不过，对于大多数需要临时修改一下论文内容的同学们来说，这个容量基本上也算够用了吧。

2.简明快捷的在线多格式文件阅读器——网易文档

主页：http://doc.163.com/viewer/

如果你对PDFescape全英文的界面表示困惑，如果你的用途仅仅是简单地查看一下手中缺乏工具无法打开的文件内容，那么这款由网易推出的简明文件阅读器无疑可以解决你的燃眉之急。和常规的印象有所不同，要想使用网易文档的查看功能并不需要注册网易通行证一类的额外手段，只需要执行“打开页面→选择文件→确定查看”3个步骤，然后稍等片刻即可轻松地开始阅读查看了。



到目前为止，网易文档支持包括Office系列的doc、docx、ppt、pptx、xls和xlsx等不同版本Office生成的文件格式，纠结于Office 2003与Office 2007工作文档兼容性的朋友不妨来留意一下这个实用的站点，说不定可以在意料之外的场合中恰到好处地派上用场。

3.有趣又实用的在线倒计时装置——E.gg Timer

主页：http://e.ggtimer.com



看完这部片子就去睡觉！

看完这篇漫画就去睡觉！

看完这张帖子就去睡觉！

看完——咦，天怎么亮了？

对于相当一部分热衷于网络生活的朋友们来说，以上经历恐怕不会是什么陌生的体验。不过，当我们在哀叹大好时光都被毫无意义的浏览与闲逛消耗殆尽的同时，是否也曾经考虑过采取应对措施呢？

安装限时关机软件？别开玩笑，我可不想主动体验类似于感染病毒的滋味。

在电脑前摆上一枚闹钟？开什么玩笑，当我在关注显示器上的内容时区区几声铃响又能改变什么？

综上所述，我们需要的是“既不需要下载安装又可以切实有效地中断上网进程同时还可以简单地停止中断进程”的服务功能，对不对？

OK，E.gg Timer就是解决大家难题的首选之物。

这个在线应用站点的功能十分单纯，概括来说便是个定时器：在打开的页面中央唯一的一处文本框里输入一个数字——不加单位的话默认为秒——然后点击右边的“GO”按钮，接下来便可以继续去网上逍遥娱乐，只要不关闭这个浏览器窗口，那么时间倒数结束之后便会伴随着提示音弹出一个“期限已到”的确认提示窗口。尽管这个对话框只要点击一下就可以关闭，不过“进行提示”的目的已经是彻底达到了，是不是？

另外，如果你想自定义较长的时间，不妨点选一下这个页面中的“Example usage”项目。另外，这个网站的定时格式其实是有许多规则的，有兴趣的朋友可以自行琢磨一下。



■北京 坏香橙



学习，我们永远超前！

高效管理知识，让“知识力”更强大

■贵州 肖遥

关键字：学习 管理 PKM

编者按： 在这个知识改变命运的时代，我们要不断地学习才能让生活更美好。大家也都明白，学习需要融汇贯通，整个学习过程中收集资料、管理信息是非常重要的环节，可许多人并没能利用好搜集到的信息，相信你一定有这样的体会，平时学习知识、收集资料，总是一篇篇地从网上复制再粘贴到Word中，实在太麻烦，而且如果把它们放在硬盘的角落，时间一长居然忘了看；写材料、发帖、写日志，要引用的资料在硬盘中找来找去，却偏偏找不到……当然，还有例如“收集好的资料，想要与别人共享，或者换电脑使用该怎么办？”的问题，假如目前你的方法仍旧是“复制到移动硬盘或U盘里”，那可真是过时了，你应该在这篇文章中找到更好的方法。

受限陈旧方法，你的知识力能有多少？

“知识力”是什么？其实它并非我们想像的那么遥远，只要你使用电脑就必然和它有着密切关系。我们在日常生活中，无论是学习新知识、收集办公资料、收藏小说、摘抄趣文妙语、收藏网页图片，甚至从网上下载游戏秘籍、整理朋友联系方式……几乎全部的电脑用户，都在电脑上进行着资料收集、保存、管理和使用的操作，这就是一个从资料转变为知识的过程，也就是形成知识力的过程，只不过在这个过程中，我们并未意识到知识力的产生，也从未有意识地提高知识力的形成效率。

让人担忧的是，很多电脑用户都在用落伍陈旧的知识收集管理方法，效率低下，再不改变这些落后的方法的话，很可能使他们在激烈的竞争中出局，即使没那么严重，只因爱好简单地收集管理资料，落伍的方法也会让你事倍功半。

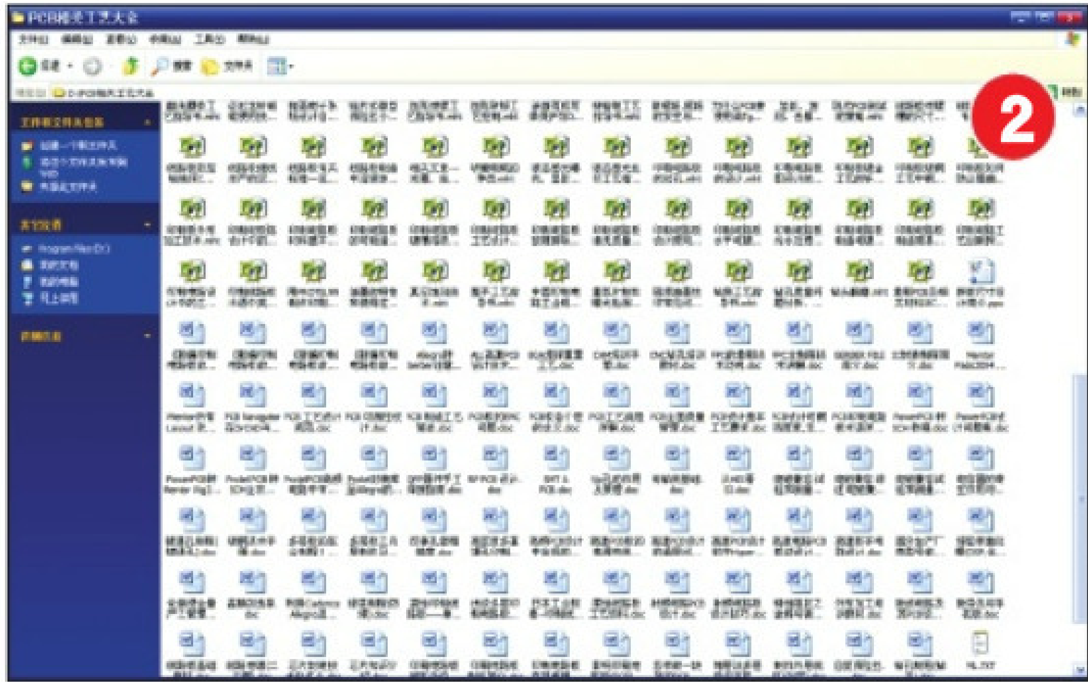
典型误区1：用Word收集资料，落伍低效

用Word保存网上的资料是很多用户常用的方法，多数人虽习以为常，但也感觉复制粘贴到Word文档中的操作过于麻烦，而且还有许多网页禁止复制，又或是复制后其中有许多乱码，需重新排版，解决起来实在让人头疼。有的用户是直接保存网页，且不说保存的网页中会有许多垃圾信息，关键是有许多网页还是禁止保存到本地的（图1）。至于用Word收集或保存到本地后，成百上千的文档网页一个个看起来，也让人头晕眼花、心生怯意。



Word和网页保存资料很失败

典型误区2：文件夹分门别类，管理依然很低效



文件夹方式管理文档资料很混乱

对于比较细心的用户，会将平时撰写的文章以及在网上收集的资料，分门别类地存放在不同的文件夹中（图2），以方便管理和使用。但事实上这种方法依然非常低效，常常会出现这样的情况——明明记得看过的一份资料，在写报告时要用到，搜索时却没有找到；明明记得某个文档的大概内容，可找不对关键字，永远也找不到；前一天保存的文档，今天想仔细看看，从一大堆文档中找了好半天才看见；更尴尬的是有时花了好大力气下载保存的资料，放在硬盘中大半年却忘了看……

典型误区3：资料共享同步很费力

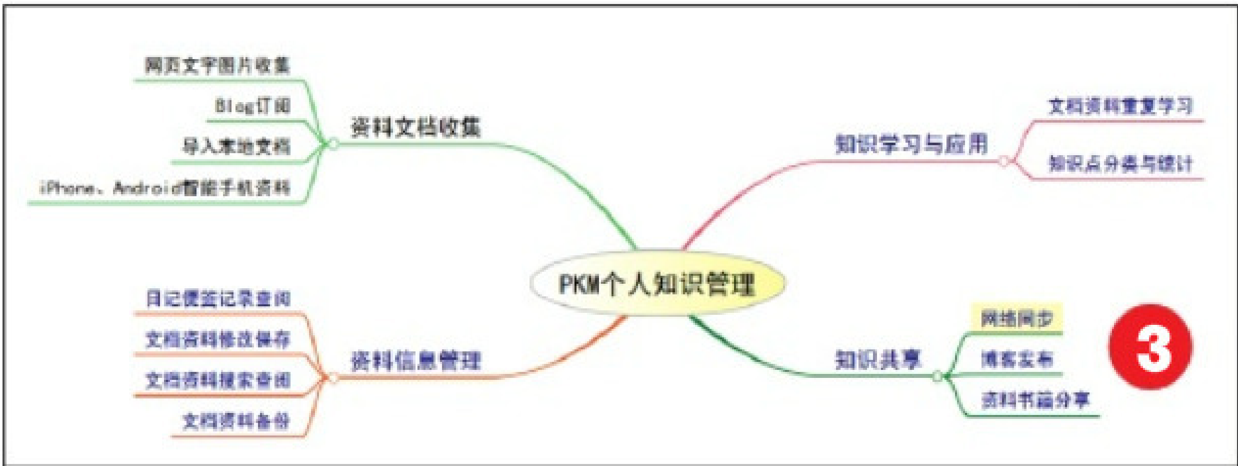
收集了许多资料，要与朋友共享或者要在异地使用时往往很麻烦，最低效的方法莫过于用U盘之类的设备转移，当然现在各种网盘很流行，也有许多人用它们中转，但要实现用网盘同步共享收藏整理的资料，也要多费一番心思，而且无论U盘或网盘，都不能跨平台分享，如今移动设备、智能手机这么流行，却无法实现资料的同步与共享，是不是很遗憾呢？

资料→信息→知识，PKM助你提升知识力

从网上摘录的各种文档资料往往零散无序，只有经过分类整理归纳综合才能成为有用的信息，而当各种信息在实际工作中加以灵活运用发挥时，才成了我们的知识。在上面例举的各种陈旧的知识管理方式中，可以发现它们都只停留在最原始的资料收集阶段，不仅资料收集很费力，而且无法高效管理，更不能灵活地使用。因此我们需要专门的PKM软件，帮我们把杂乱的资料形成真正有作用的知识。

1.什么是PKM软件？

所谓的PKM（Personal Knowledge Management，个人知识管理），一般指个人通过工具建立知识体系并不断完善，进行知识的收集、消化吸收和创新的过程。PKM软件即个人知识管理软件，是根据个人知识管理的特点，来协助我们更省时省心地管理文件、养成知识管理习惯的软件工具。在此基础上，它还提供学习等其他辅助功能（图3）。



个人知识管理图

可选择的PKM知识管理软件很多，例如国外著名的知识管理软件Evernote，微软的Microsoft OneNote，以及国内的Wiz（为知个人知识管理器）、网文快捕CyberArticle、网博士Websaver、MyBase、资料收集管理器Collector、资料收藏大师、针式PKM等。

2.我对知识力没要求，用PKM干什么？

简单地说，PKM软件就是帮助我们收集管理各种网络或本地的资料文档，对并这些资料文档进行组织联系，使之更易于查阅使用，并且方便重复学习并形成我们的知识。

当然对许多普通用户来说，知识力不过是虚无缥缈的概念，那么PKM是否没用呢？——答案仁者见仁智者见智，但可以确信的是，PKM软件至少可以帮助我们搜集网络资料、整理本地文档，用电脑工作、学习、娱乐的人应该都会用得上。正如前面所举的例子，一旦学会使用PKM软件，我们就不必再用Word来麻烦地收集网上资料，PKM可一键式地把任何网页文字、图片、视频等内容保存到本地。我们也不必为硬盘上的一大堆文档头疼，PKM可为这些文档分别贴上不同的标签，方便管理搜索查阅任何你想要的文档。甚至于借助PKM，我们可同步管理iPhone、Android等智能手机拍摄的照片，记录的便签等……

比Word保存“高效100倍”，用PKM软件轻松收藏网络资料

PKM的第一步就是收集资料，网络是资料的一个重要来源，丢掉陈旧落伍的Word保存法，看看我们如何用PKM软件来收集保存网络资料。

1.只为知识而生，Wiz为知个人知识管理器

我们先来看看国内目前比较流行的一款PKM软件“为知个人知识管理”（Wiz Knowledge，简称Wiz），其前身是大名鼎鼎的网文快捕（CyberArticle）。Wiz是一款基于互联网的个人知识管理软件，可在不同的电脑和手机平台上使用，并可用于时间管理、文档管理、任务管理、离线网摘、日记博客、桌面便笺等……是个非常完善的个人知识管理软件

（图4）。

Wiz继承了网文快捕强大的网页捕捉功能，能够方便、完整地捕捉网页的内容，用来收集保存网络资料非常方便，而且Wiz中还增加了正文智能提取功能，能将大部分网页的正文部分提取出来。


Wiz功能结构图

步骤1：安装浏览器插件支持

Wiz安装完成后会自动在IE及IE内核浏览器的工具栏上添加捕捉图标，并在浏览页面右键菜单中添加“保存到Wiz”菜单项。对于Chrome、Firefox等非IE内核的浏览器，需手工添加启用网页捕捉插件，可在Wiz中点击“菜单→选项”，打开选项设置对话框，选择“浏览器插件”标签页，在这里可启用各浏览器插件功能。例如要安装Firefox插件，可点击“Firefox火狐浏览器”下的“启用”按钮，在弹出对话框中设置Firefox浏览器路径（图5）。点击“安装”按钮，即可启动Firefox浏览器安装相应的插件（图6）。


启用各浏览器插件


安装Wiz的Firefox插件

步骤2：创建网页资料库

Wiz用“文件夹”方式对各种资料文档进行分类保存，默认的文件夹分类有两个，即“技术”和“新闻”。在文件夹侧边栏中点击右键，可选择将默认的分类删除，然后选择“新建根文件夹”（图7），创建一个根文件夹“网络资料收集”。在根文件夹下还可创建新的子文件夹，用于进一步分类（图8）。


新建根文件夹



收集资料采用文件夹组织分类

步骤3：一键收集保存资料

在网页中直接点击右键，或者选择要保存的网页内容后，在右键菜单中选择“保存到Wiz”，即可打开Wiz保存对话框（图9）。

Wiz提供了多达8种的网页保存方式，可选择保存完整网页，或选中的网页部分、网页正文、网页所有文本、图片、链接等。最常用的3种按钮方式为“保存完整网页”“仅保存正文”和“保存选中部分”，其他保存方式可点击“更多”按钮弹出保存菜单，根据需要选择不同的保存方式。此外，在保存对话框中会自动提取保存网页的标题，可对标题进行修改，并设置标签。

这里我们以《大众软件》新浪博客中的“12月30日精华：《家园前线》多人模式前瞻”博文为例（图10），看看几种保存方式的不同。若选择“保存完整网页”，Wiz会把整个网页内容全部原封不动地保存下来（图11）。

“仅保存正文”方式非常智能，自动提取了正文部分，网页中“个人资料”“相关博


选择保存方式


“保存完整网页”效果

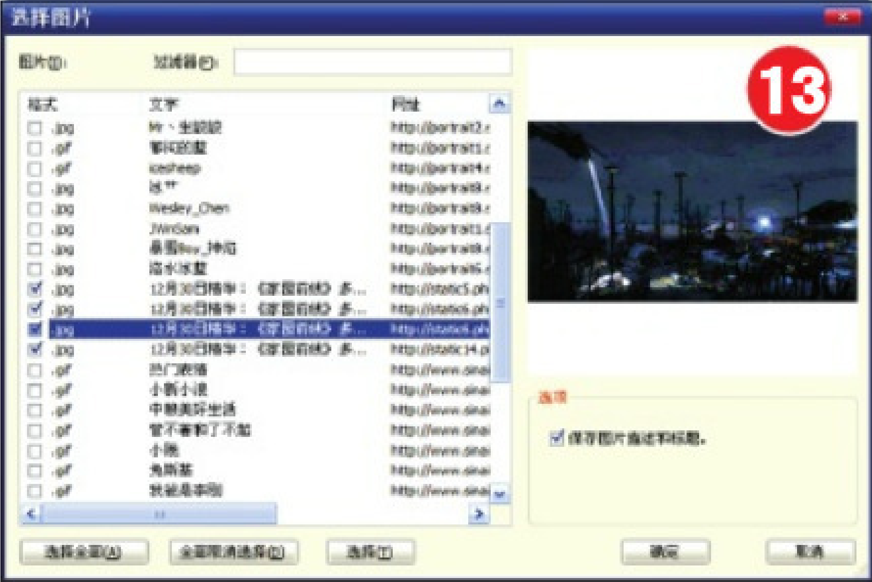

要保存的博客网页

文”及回复评论等无关内容被去掉了（图12）。“仅保存正文”方式非常实用，尤其是在保存带有很多广告的网页或论坛中的资料时，可自动提取正文或用户的发言并屏蔽其他内容。

如果选择“保存图片”，软件会提取并预览所有图片，选择需要的图片（图13），就可将图片保存到Wiz中了。Wiz提取的是真实的图片链接地址，保存原尺寸分辨率的图片，而不是显示在博文中的缩略图，并且保存了每张图片来源链接和描述信息（图14）。

此外，如果要保存指定网页的部分内容，可用鼠标选择网页后，再用“保存选中部分”“仅保存选中部分文字”等方式，有选择地保存，“保存链接”方式可自动保存网页中链接的其他网页。


保存正文方式很智能


分析提取所有图片


保存原始图片及图片来源描述信息

如何保存分页网页资料？

网上文章大多是分页的，需多次保存不同页面，因此会导致Wiz创建多个相同名称的文档，不方便浏览和管理，如何保存这类分页网页资料内容呢？例如这里要保存“小熊在线”网站的一篇CPU测试资料《“核芯”风暴 英特尔SNB处理器首发测试》（http://www.beareyes.com.cn/2/lib/201101/05/20110105066_1.htm），这篇测试总共有39页的内容（图15），一页页保存的方式绝对不可行。

因此我们在保存对话框中，点击“更多”按钮，选择“保存分页网页”方式，弹出分页设置对话框。可看到Wiz自动提取了标题和网址，并使用通配符指定其他分页的链接模板（图16）。例如这里各分页链接为：

http://www.beareyes.com.cn/***/20110105066_1.htm

http://www.beareyes.com.cn/***/20110105066_2htm

……

http://www.beareyes.com.cn/***/20110105066_39htm

则网址模板为：

http://www.beareyes.com.cn/2/lib/201101/05/20110105066_(*).htm

一般情况下Wiz都会自动提取网址模板，只有特殊情况下可能提取的网址模板不匹配，需手工进行修改。另外，在选项中勾选“仅保存正文”来提取正文，“合并文档”可自动将所有分页网页合并在一个文件中方便查阅。确认后即可自动下载，并保存所有分页网页到Wiz中。

需要注意的是，网页中有许多无关的栏目分类、网页广告、评论等内容，虽勾选了保存正文选项，但还需在前面的保存对话框中切换到“高级”标签页，勾选“正文提取”中的“使用智能提取”（图17），这样才能去掉无关的网页内容，仅提取正文。另外，使用“保存链接”方式也可实现自动提取分页链接进行保存。


测试内容分为39页


分页保存设置


勾选“使用智能提取”用来过滤无关内容

步骤4：修改保存资料

在上面保存分页网页的例子中，尽管使用了智能提取正文功能，Wiz也确实只保存了正文部分，但我们发现分页索引部

分也被保存下来了，而这是完全不需要的（图18）。如何才能最精确地保存资料呢？一个简单的方法是直接在Wiz中进行修改。

点击资料窗口右上方的“编辑”切换到编辑状态，即可删除修改保存的资料内容了，使用退格键可方便地删除分页索引，仅保留正文资料（图19），并且修改后会自动保存。

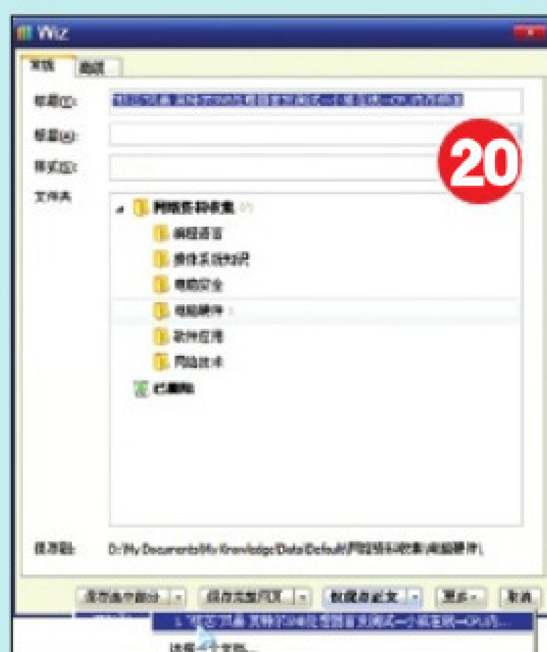

红色部分是不必要的分页索引

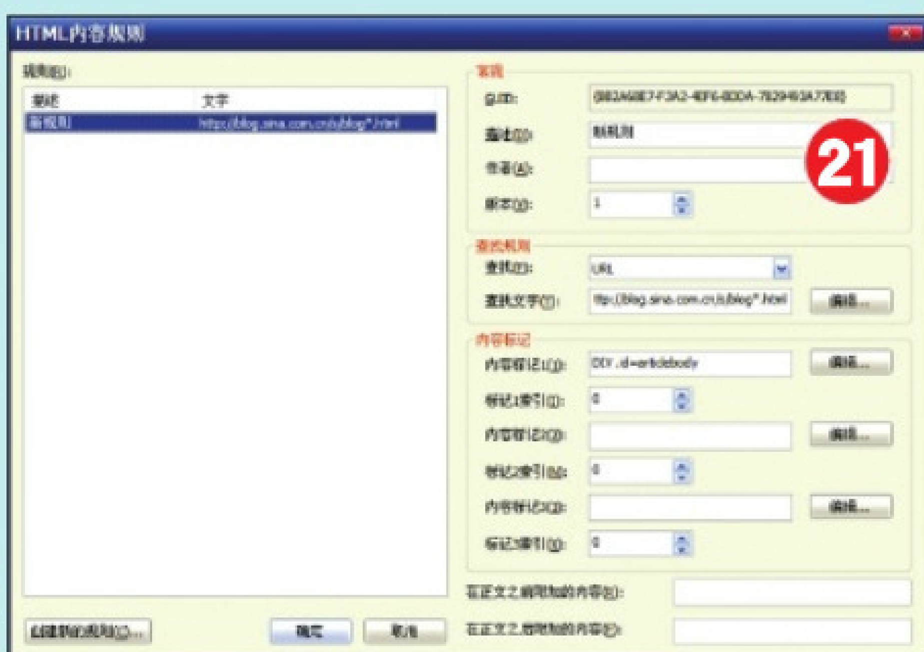

分页索引被删除

提取正文效果不好怎么办？——修改正文规则与指定保存

除了直接编辑资料外，还有其他方法可让保存的正文更精确，最简单的方法是直接选择要保存的部分，然后在Wiz保存对话框中选择“保存选中部分”。不过类似上例中有多个分页的网页资料，可使用特别的追加方式保存。点击保存按钮旁的箭头，下拉列表中会列出刚才保存的文档名，也可以手动选择要追加的文档名（图20），即可将多个分页保存为一个文档了。这种方法无需修改，保存的资料很“干净”，但分页网页需重复多次追加保存，操作麻烦一些。

一般来说，Wiz的智能提取正文功能已经足以满足需要了，对特殊的网页还可自定义设置专门的正文提取规则。在“菜单→工具”下拉菜单中提供了一个“网页提取规则”工具，可通过设置网页内容标记规则，提取需要的正文（图21）。规则创建比较简单，略懂HTML知识就可以，而且它还内置了一个网页分析工具（图22），可方便地定位正文部分的标记。


追加到保存的文档中


创建正文提取规则


内置的网页分析工具

2.收藏博客文章

除了普通的网站网页内容外，数量众多的博客是一个重要的资料来源。对于博客文章，当然可以按通常的网页资料保存方式操作，不过Wiz中还专门提供了博客下载器，可批量更新博客文章。当然这个工具不仅限于博客，任何提供了RSS订阅功能的网站论坛都可以批量下载更新。

点击工具栏“插件→博客工具→博客下载器”，打开此工具，粘贴博客的RSS订阅地址，输入博客名称，选择“只保存正文”（图23），确定后就可自动下载博客新文章了。不过此博客下载器的功能还不完善，不能自动更新，每次都需要手动添加RSS地址。



添加一个博客订阅

3.其他PKM软件收藏网页资料

除了Wiz外，其他流行的PKM软件也同样可以很方便地收集保存网页资料。例如轻便免费的Evernote，摘录网页上的文章极为智能，只需选中文字图片内容并复制，再按下Ctrl+Alt+V组合键，即可自动将剪切板上的文字复制粘贴到Evernote笔记里，并自动命名文章、自动记录源网址和摘录时间（图24），还可对这篇文章设置标签。Evernote还能直接选择相关的网页内容，按下Win+A组合键，即可自动在Evernote中生成一条笔记，可在选项对话框中修改快捷键，也可直接用鼠标右键菜单命令操作。

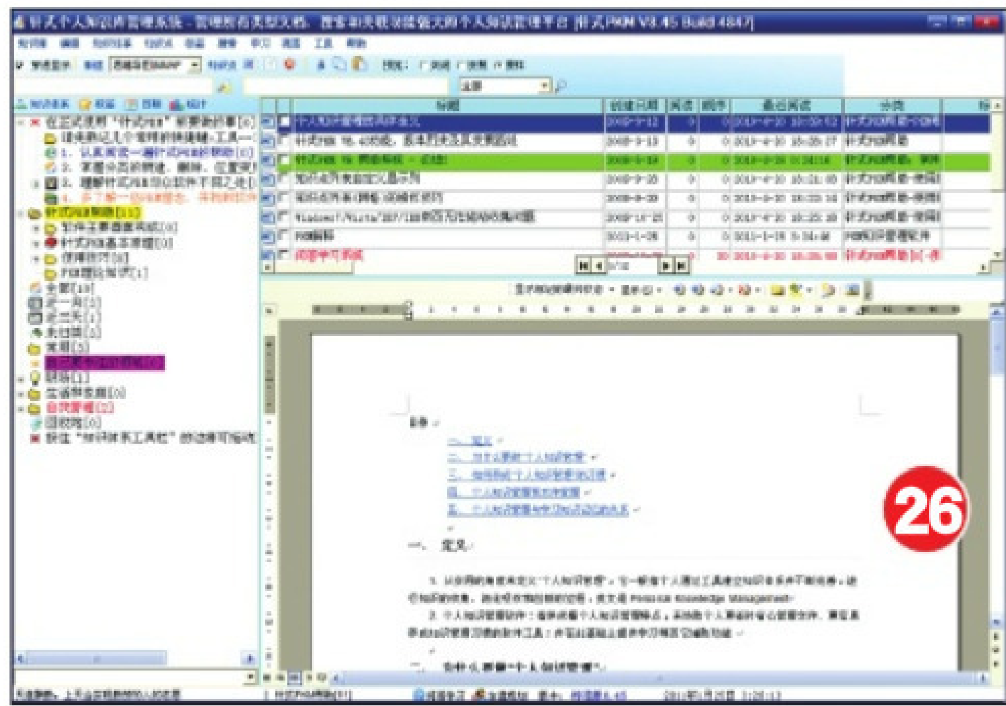
小提示：Wiz也提供了快捷键保存，与Evernote中的设置相同。


用Evernote记录文章

专业的个人知识管理软件“针式PKM”在收集保存网页资料时，也采用了多种方式，包括鼠标右键、快捷键和悬浮窗口。在网页中选择要收集的内容，按下“Ctrl+C”复制到剪贴板中，再按下“Ctrl+Shift+C”，在针式PKM执行的情况下，会弹出收集提示（**图25**），设置分类与标题后，内容会保存到内置的Word文档中。另外，也可直接拖动网页内容到悬浮窗口上，即会弹出收集提示框，设置保存为文档（**图26**）。



“针式PKM”的收集提示框



把网页内容拖动到浮动窗口上也可完成收集

不过需要注意，在安装了IE7或IE8的Windows XP或Windows 7/Vista操作系统中，网页无法通过拖动浮窗收集，只能采用Ctrl+Shift+C的手动方式，或在选择复制的网页内容后，在浮窗上点击鼠标右键，放开后即会弹出保存提示。

不用资源管理器，PKM高效管理利用本地文档资料

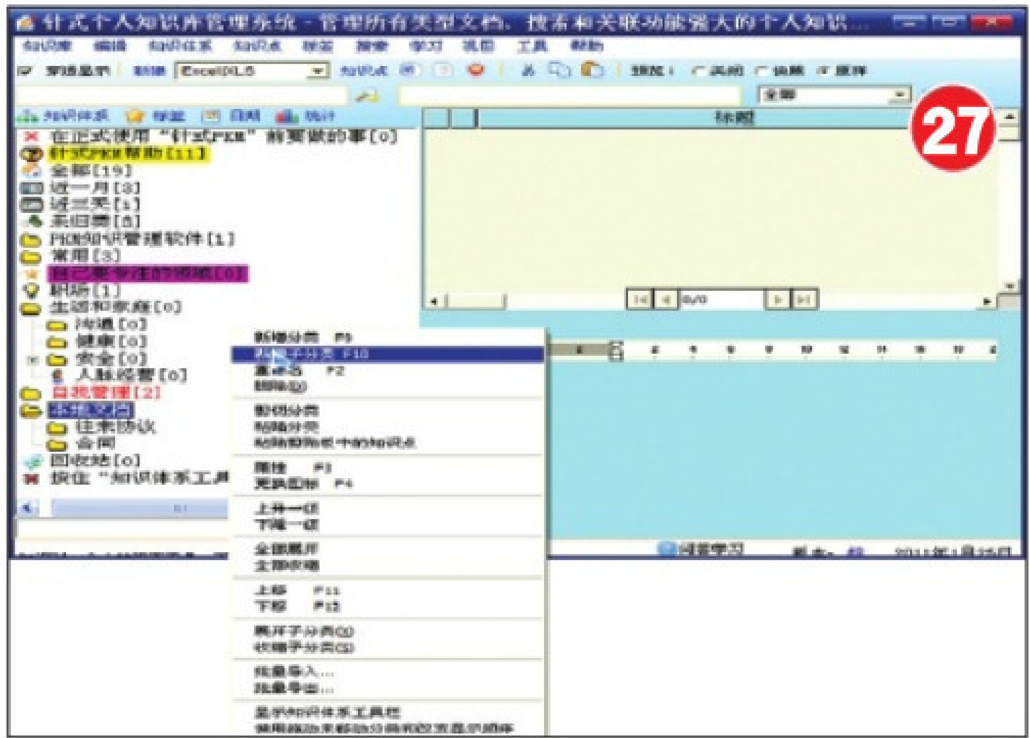
用文件夹分门别类存放不同的文档仅仅是一种文件的管理方法和习惯，若要想高效地管理利用文档资料，PKM才是更好的选择。

1.导入本地文档，打造个人资料库

只有将各种文档资料导入PKM软件中，才能利用其强大的管理和查阅功能。流行的PKM软件都提供了强大的文档导入功能，支持的类型非常丰富，包括各种Office文档、电子书、图片、网页文件等。在导入时不必担心对原有文档造成损坏或文档存放位置被改变，PKM软件不对原文件进行任何修改，而是复制备份到数据库中进行管理操作。

（1）内嵌Office的“针式PKM”

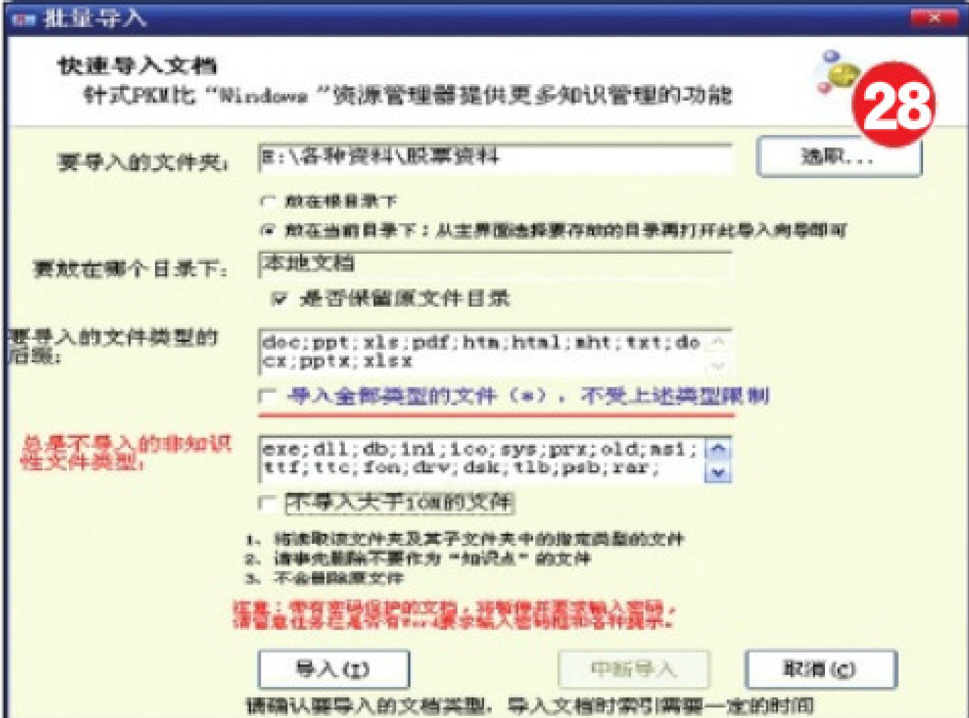
在各种PKM软件中，“针式PKM”显得比较独特，它内嵌Office功能，可直接关联各种Office文档并进行修改和编辑，非常适合用来管理本地文档资料。运行该软件后，我们需先为本地硬盘中的资料建立不同的分类项。在软件左侧边栏中点击右键或按F9键来选择一个分类，例如可设置为“本地文档”。右键点击此分类名，选择“新增子分类”命令，可在分类下创建不同的子分类，管理不同的本地文档（**图27**）。



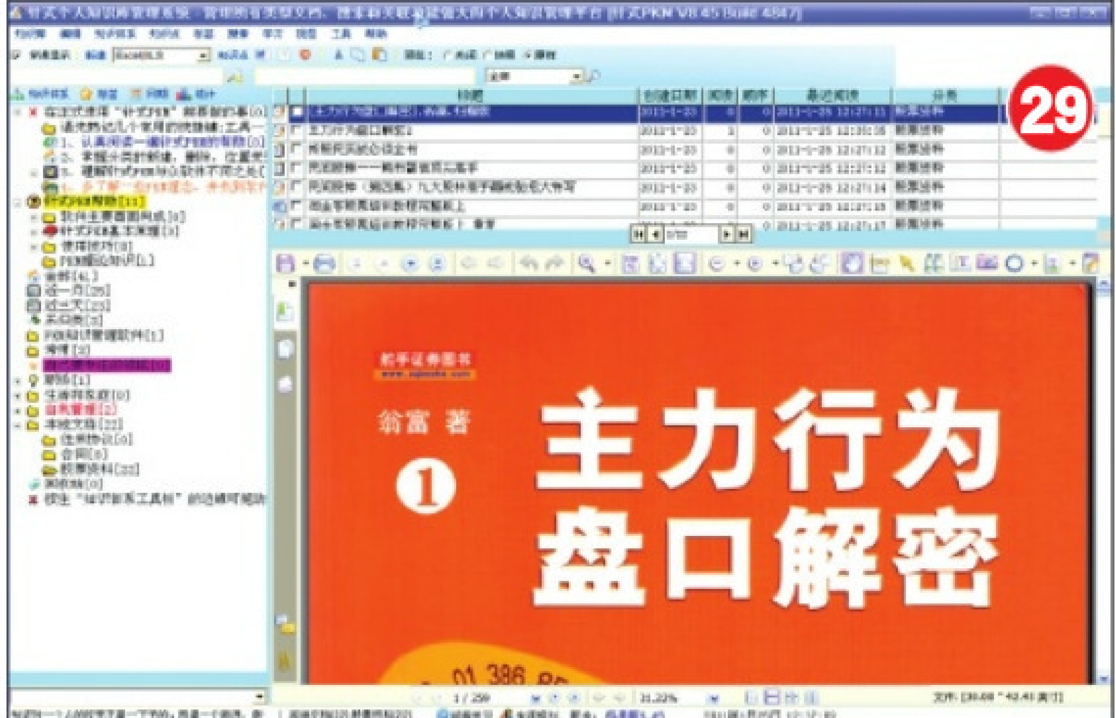
把网页内容拖动到浮动窗口上也可完成收集

在Windows资源管理器中选择要收集导入软件的文件或文件夹，按下“Ctrl+C”复制到剪贴板中，然后再按下“Ctrl+Shift+K”即可弹出收集提示，内容会保存到针式PKM的当前分类中。另外，也可在某个分类上点击右键，选择“批量导入”命令，在弹出导入对话框后，设置要导入的资料文件夹，并可选择文件类型和设置导入文件的体积限制。默认有常见的各种文档类型，导入特殊类型的文件可用分号分隔输入，而对于体积大于10MB的文档，可取消下方的体积限制（**图28**）。

确定后软件即会导入指定文件夹中的文档资料到分类中，可以看到针式PKM支持的文档类型非常全面，Office文档和PDF电子书也直接内嵌显示（**图29**）。在管理导入的文档资料时，随时可以更改分类名称，或选择某个分类下的文档，将其拖动到其他分类中，也可直接拖动分类改变其层次关系。另外，可直接在针式PKM中修改各



注意导入体积限制，有的文档可能无法导入



在针式PKM中查阅PDF电子书资料

种文档，例如双击某个Word文档，即可打开内嵌的编辑窗口修改文档（图30）。编辑窗口中还可修改设置文档标签、分类和备注等，并能设置知识点问答与提醒等学习功能，这些会在后文详细说明。

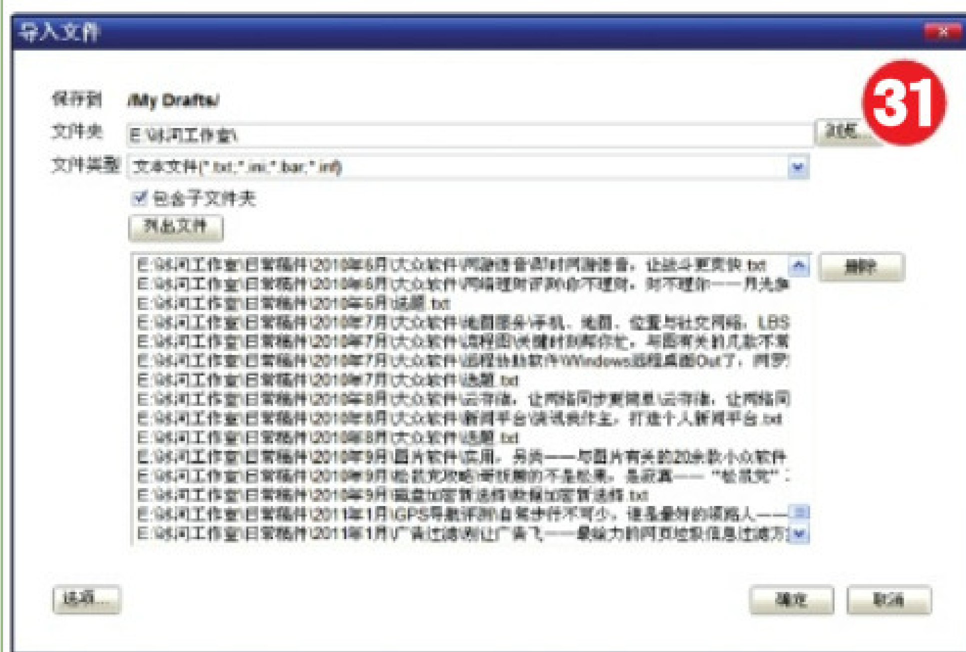

针式PKM内嵌的文档编辑窗口

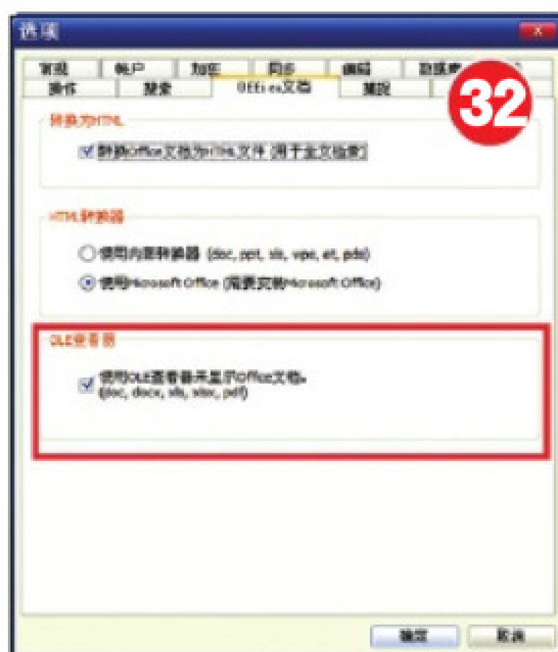
（2）Wiz与Evernote导入本地文档资料

Wiz和Evernote也可方便地导入本地文档资料。在Wiz中新建本地文档分类目录后，点击工具栏“插件→导入”，打开文件导入对话框。设置导入的文件夹路径，在“文件类型”中指定要导入的文件类型，可导入所有支持的文件，也可选择Office文件、图片、网页文件、文本文档等。点击“列出文件”按钮，Wiz会搜索显示指定文件夹中符合条件的文件列表（图31），确定后即可自动导入文件。

此外，点击导入窗口的“选项”，在设置对话框中可选择是否转换Office文件为网页文件以便于全文检索，并可设置是否使用内置的OLE查看器查看Office文档（图32）。使用内置查看器后，就可直接在Wiz中调用Office软件修改关联的文件（图33）。如果不使用，Wiz将以HTML方式查看Word文档，对其进行修改时，需双击附件后操作。

在Evernote中点击“工具→导入文件夹”，也可选择导入本地的各种文档，但Evernote在导入Office、PDF等文件时需要升级到收费版本，免费版本只能导入普通的文本和图片网页文件。


搜索后显示符合条件的文件列表

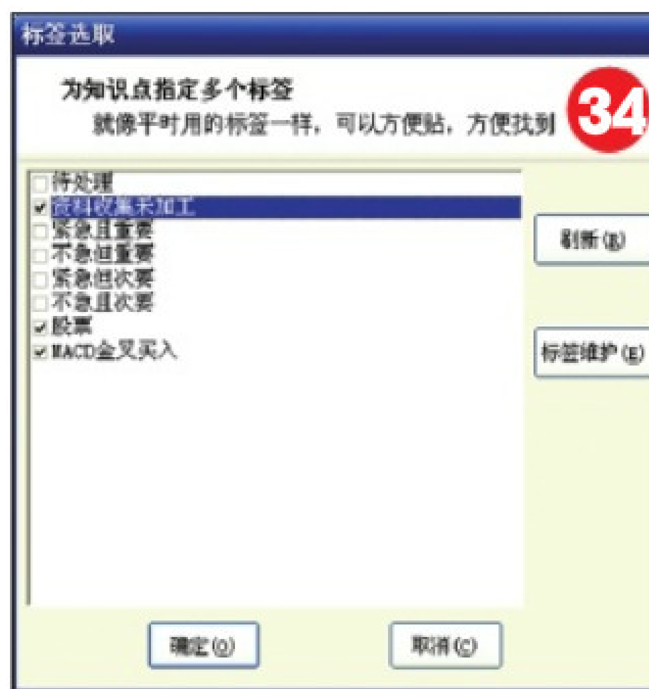

内置了OLE查看器用于查看和编辑Office文档


可直接在Wiz中查看和修改Office文档

2.标签分类，闪电检索

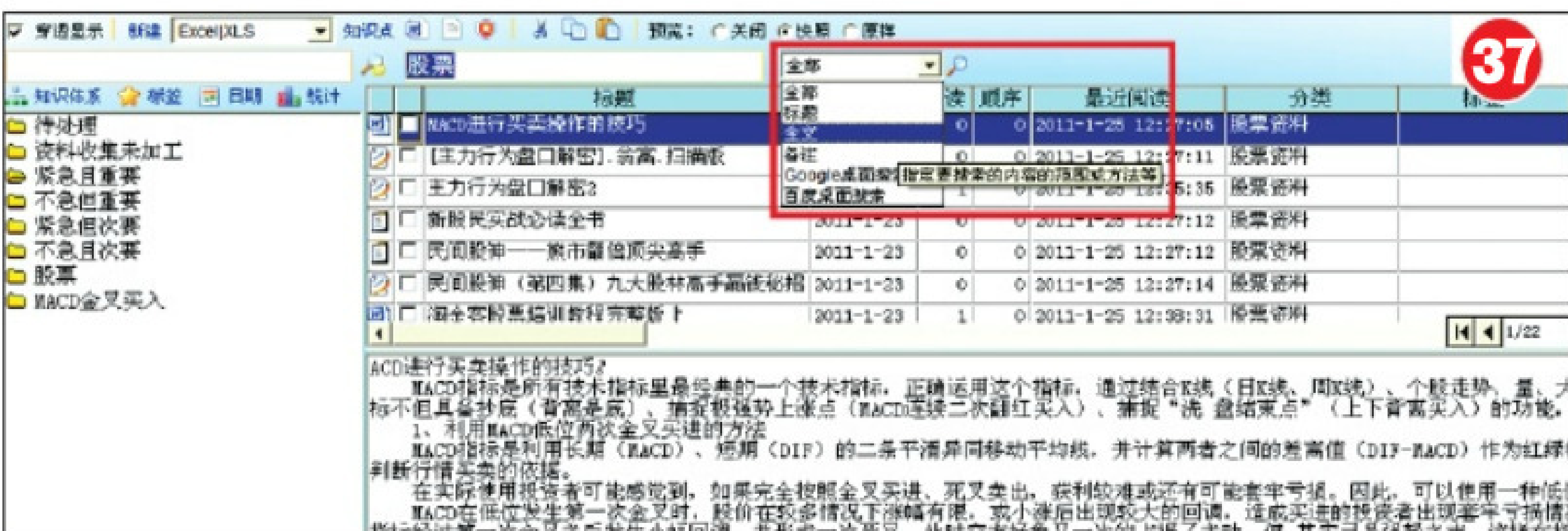
在文件未建立索引的Windows系统中，用资源管理器等方式管理资料时，最麻烦的是在检索时非常慢，并且要在不同的文件夹之间进行跳转。PKM则可以为每个文档打上多重身份标签并建立快照，能闪电般迅速地搜索到需要的文档。

在针式PKM的文档独立查看窗口上方，有个标签设置区，打开它的设置对话框后可选择文档标签（图34）。可为文档同时设置多个不同的标签，默认有6个标识文档处理与重要性的标签，点击“标签维护”按钮，可新增或删除标签（图35）。为文档添加标签后，可点击左侧边栏中的“标签”按钮，在列表中选择某个标签，便可以标签分类的方式显示不同的文档了（图36）。另外，在针式PKM中还提供了搜索功能，支持全文搜索，并可集成Google/百度等桌面搜索软件，以提供阅读次数记录（图37）。


针式PKM的选择文档标签窗口


各类标签可方便地维护


在针式PKM中以标签的方式分类显示文档


可集成Google/百度桌面搜索软件

在Wiz中右键点击某文档，选择“添加标签”，或在文档显示窗口上方展开标签栏，直接用“点击添加标签”，可方便地为文档设置多个标签（图38）。在左侧边栏中将原来的文件夹分类收缩，展开“标签”项，也可看到所有标签及相应的文档资料。Wiz支持标签分组功能，管理标识文件更方便（图39）。Wiz同样提供了内置全文搜索功能，同时也支持“Windows搜索”和“Google桌面”。

在Wiz文档显示窗口右上角处有一个搜索栏，输入关键字，点击下拉菜单，其中可设置搜索的文档路径和搜索文字或标题目标范围（图40）。确定后即可使用内置搜索功能进行全文检索，并高亮显示关键词。内置的全文搜索功能不仅搜索速度飞快而且很省资源。全文搜索功能支持语法“与”和“或”的关系搜索。如果关键词间用空格隔开，语法表示“或”关系，检索出包含“关键词1”和“关键词2”的所有结果。如果需要“与”关系，显示同时含有不同关键词的文档，需使用“and”关键字来连接多个关键词。另外，在“高级搜索”中还可进行更详细的搜索条件限制。

为文档设置多标签

设置搜索范围

可根据标签检索文档

选择搜索方式

选择“搜索选项”，可打开搜索设置对话框，这里可选择使用内置的”全文搜索”“Windows搜索”或“Google桌面”。Windows搜索是Windows Vista/7内置的搜索功能，Google桌面需安装并点击“注册搜索插件”以启用该功能（图41）。另外，Evernote中也同样提供了标签管理与搜索功能，方法与Wiz和针式PKM类似。

随时随地记录，养成收集资料的习惯

资料信息的来源是多方面的，绝不仅只有网页和文档。好友告知的一个电话、会议通知，一条新的灵感创意，道听途说的新闻，上班途中抓拍的一张照片，一个包装盒上的产品说明……


用便签随手记录

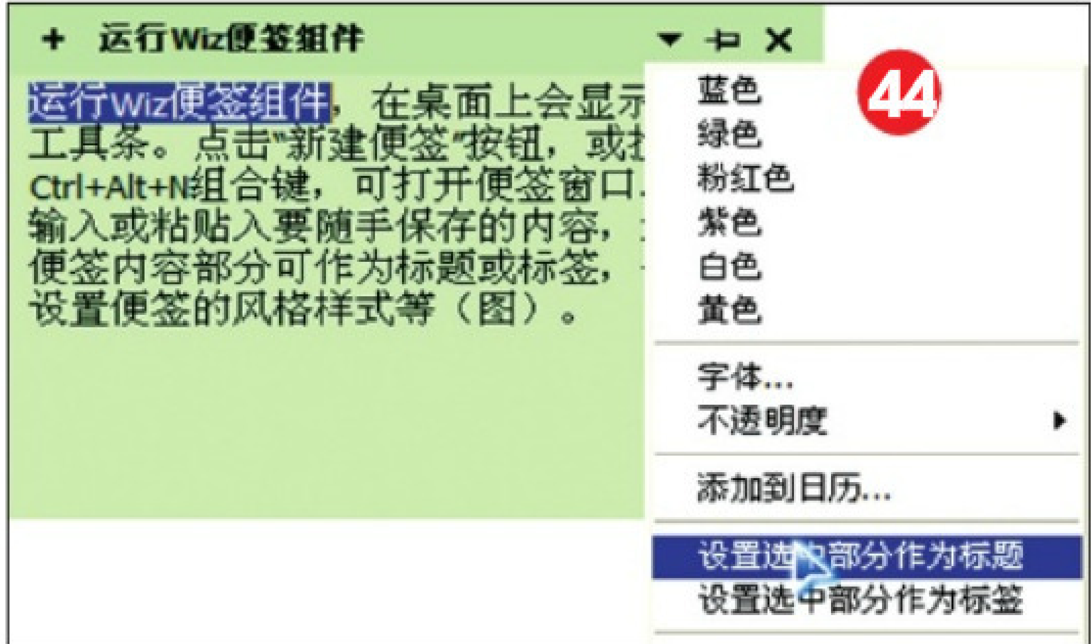
1.桌面便签，随手记事

Evernote和Wiz都提供了方便的便签功能，能实现随手记录，可方便地在计算机桌面上粘贴便笺，快速记录或临时记录一些文字内容（图42）。Evernote本来就是从便笺功能发展而来的，使用没有特别需要说明的，但Wiz则是通过内置的WizNote实现便笺功能。

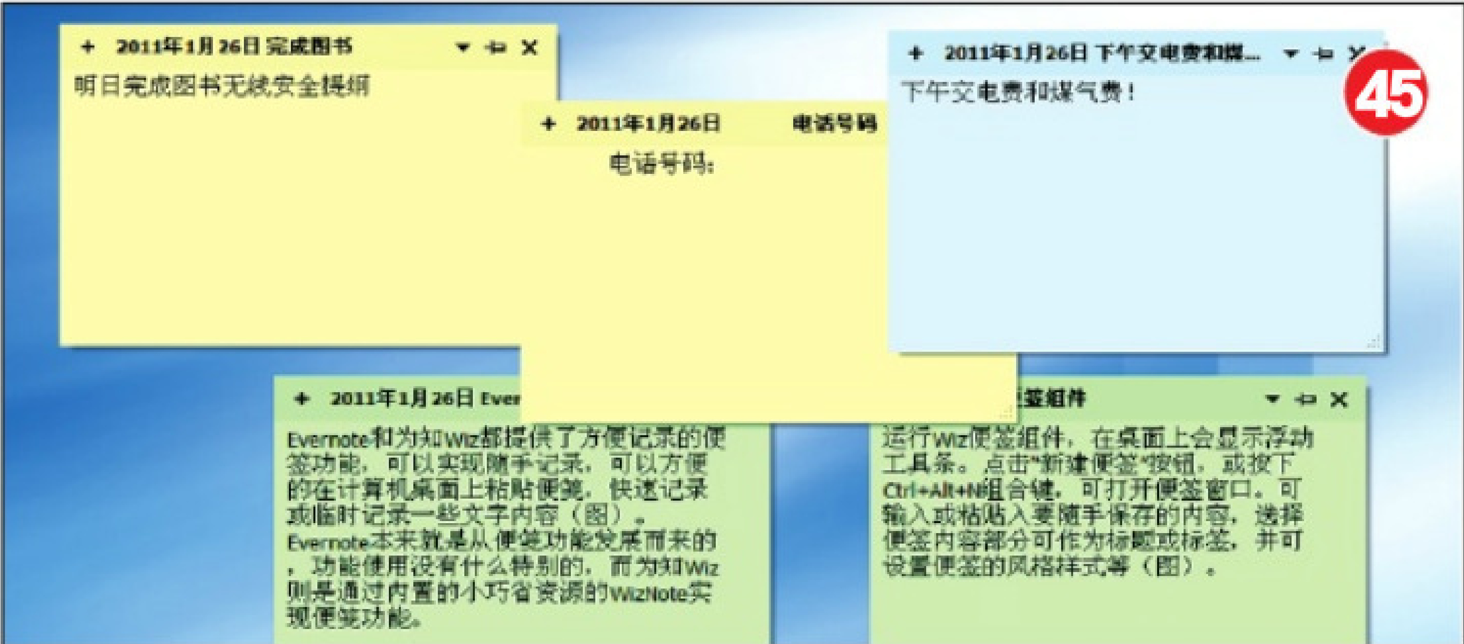
执行Wiz便签组件，桌面上会显示浮动工具条（图43）。点击“新建便签”按钮，或按下Ctrl+Alt+N组合键，可打开便签窗口。我们输入或粘贴要保存的内容，选择便签内容部分可作为标题或标签，并可设置便签的风格样式（图44）及是否将便签“钉”在屏幕最上层等（图45）。



Wiz便签组件的浮动工具条

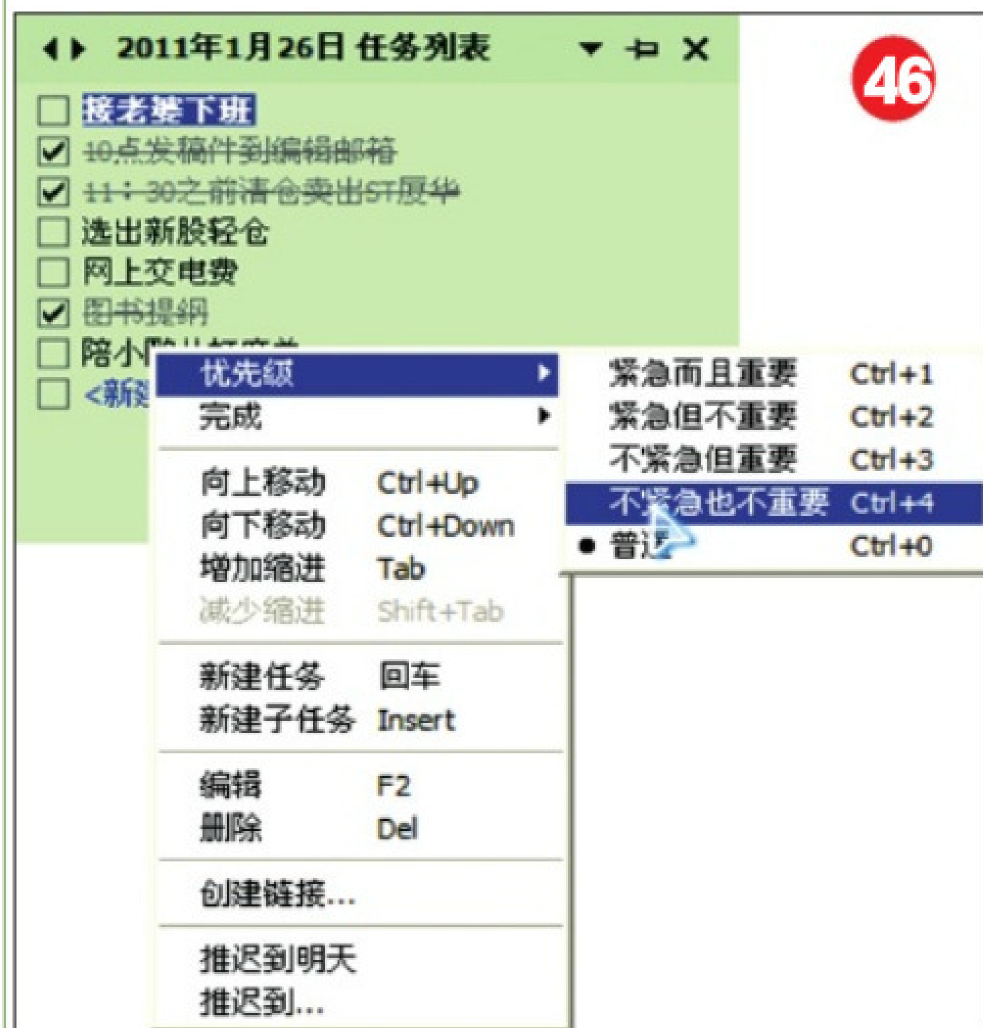


便签窗口

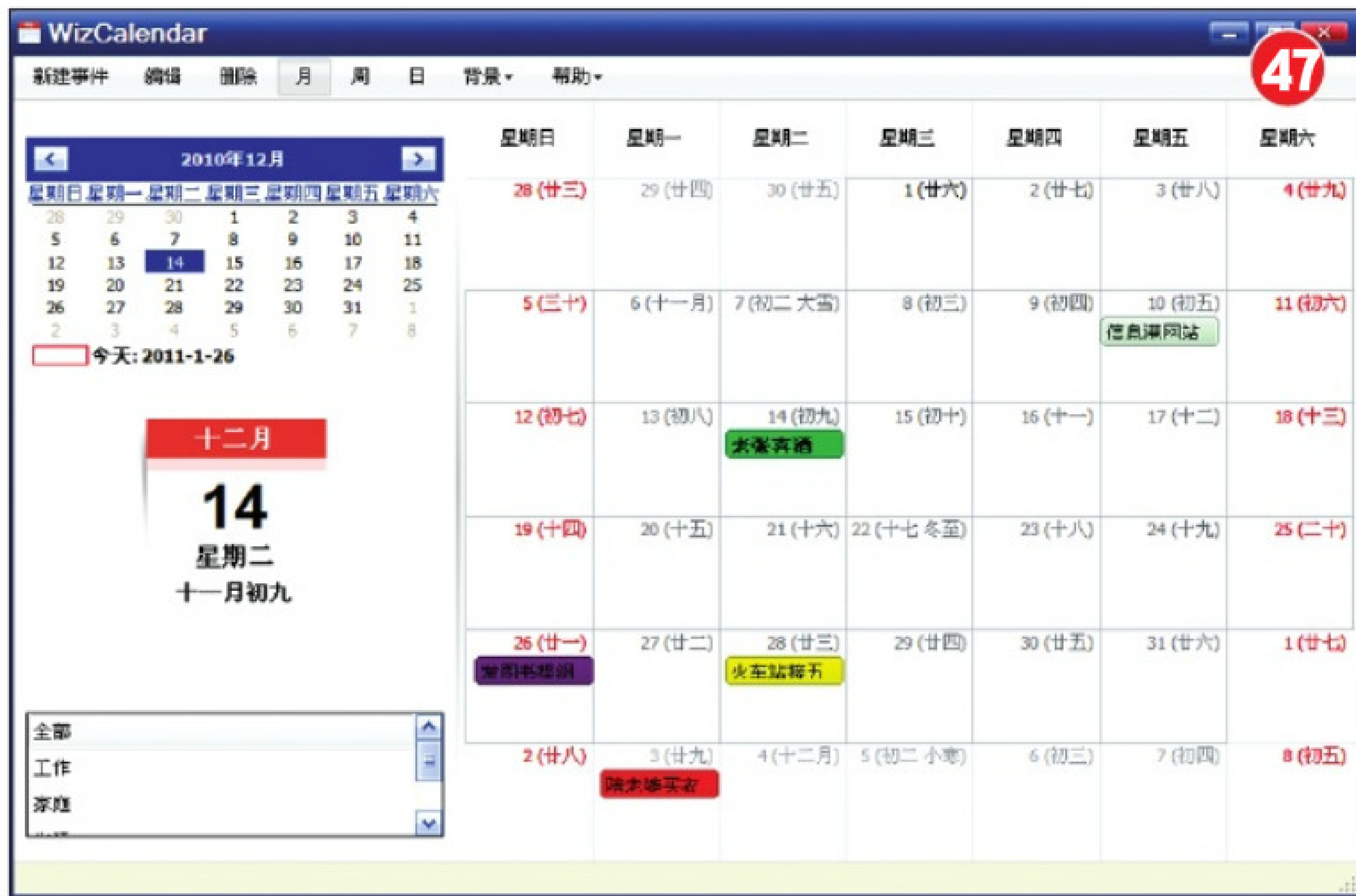

将便签置顶在最上层

除了直接在便签中操作外，WizNote还提供了多种信息资料收集模式，在各种文档图形编辑器、界面输入框、聊天窗口、网页中，只需按下快捷键，不会弹出任何对话框选择，即可快速把一段文字、图片或网页信息保存到便签中。可在选项对话框中设置各种收集模式快捷键。对某些即时的信息，若来不及用文字保存在便签中，可使用WizNote提供的屏幕截图功能截取保存。

小提示：WizNote还可以随手保存、起草一些便笺，它还提供了任务列表，可将日历（WizCalendar）中的事件关联起来，列上待办事件当作任务列表（TodoList）来使用（图46）。日历（WizCalendar）也是Wiz中的一个功能组件（图47），可实现日程管理，非常实用。



便签任务列表功能



Wiz日历组件

2.随手拍，资料信息收集同步

Wiz和Evernote都提供了各智能手机系统下的版本，能随时随地利用云存储功能同步资料信息文档，方便地利用各种移动设备，随时记录甚至拍摄照片，实现资料同步收集保存。

若想跨平台的同步收集管理Wiz中的资料，需开启Wiz的云同步功能。在界面上点击“同步”按钮，使用免费注册的账号登陆即可实现同步（图48）。免费账号的空间容量有限（500MB），对于一些大体积的资料文档或文件夹分类可设置不进行同步。

Wiz的手机版界面简洁功能全面，除了同步阅读外，还可通过新建便签方式随时随地记录一些重要信息，并同步保存到服务器上（图49）。在Wiz手机版中点击“文件”，选择“照相”，即可调用手机拍照功能（图50）。拍照后可以对照片进行简单的编辑，保存后可将照片同步到服务器上。

拍照的目的不仅是为了获得漂亮的图片，还在于通过它记录有用的信息。目前Wiz正在开发集成OCR文字识别功能，使用Wiz拍摄带有文字的照片后，将能自动识别照片中的文字资料并提取保存同步到服务器上。OCR功能已在Evernote和其他许多PKM软件上已经实现了，实用价值非常大，例如随手拍下一张名片保存其中信息，拍摄保存某张账单等。



使用免费账号同步



Wiz手机版阅读界面与新建便签



调用手机的拍照功能

学习与共享，将资料信息变为知识

收集资料的最终目的是为了让它们成为我们的知识，从而能更好地在工作或生活中应用，PKM个人知识管理软件也专门提供了此方面的功能。

1.针式PKM独特的学习与知识利用

针式PKM提供了一个特殊的知识点学习功能，对收集保存的各种资料进行分类，并从个人知识体系、专注领域等角度来优化学习的深度，还可根据遗忘曲线原理对最近几天收集、阅读资料的日期来进行复习（图51）。另外，针式PKM还提供了问答学习系统，可将自己认为要掌握的重点内容，新建知识点，通过问答方式来归纳并复习测试（图52）。

在具体的知识应用中，针式PKM提供了知识关联功能。例如当我们撰写某个专题的研究报告时，在针式PKM中收集了多篇相关的资料文档，为了便于在这些文档中查证和参考各种资料信息，可创建一个知识点将这些资料文档全部关联起来（图53）。在针式PKM中撰写研究报告时，就可在同一窗口切换显示关联的所有文档资料，这样可以大大提高收集的文档资料的利用效率。



针式PKM在统计视图中提供遗忘曲线复习

根据上次阅读时间来分类，便于更科学地复习

选择收藏的资料文档关联某个知识点

2.Wiz的知识共享

Wiz对收藏保存的各种资料文档提供了丰富的共享功能，能让我们与好友一起分享知识。在Wiz中浏览查看某篇文档时，点击“分享”按钮对当前文档进行分享（图54）。

其中“在线分享”可在Wiz服务器上生成一个临时文档，以用普通链接或短网址的方式分享到微博或聊天工具中（图55）。通过“发送邮件”分享，可直接在Wiz中撰写邮件，文档转化为MHT格式以附件方式发送给收件人。

Wiz还支持博客方式共享，可将收集的资料文档直接发布到博客上，或将Wiz作为博客离线撰写工具，方便利用收藏的各种资料撰写博客文章。Wiz博客发布功能需调用博客发布插件，目前支持的博客API接口有：Wordpress Xmlrpc、MetaWeblog API（新浪博客、CSDN博客、网易博客、zblog等）。

首先，使用Wiz内置的编辑器，或者附加安装的“Wiz Html Editor”编辑器组件来编写博客文章，内置的编辑器和Wiz Html Editor功能都还不错，能满足各种网页编辑的需要。撰写完毕后，使用分享功能中的“发布到博客”，打开博客发布对话框。“服务器信息”中最重要的是博客API类型和链接地址，国内的许多博客都采用了MetaWeblog API。可通过登录博客管理页面查看博客的API类型和链接地址，再填写到对话框中（图56），下附国内常见的注流博客API地址：



三种分享方式

网易博客： http://os.blog.163.com/api/xmlrpc/metaweblog/

新浪博客： http://upload.move.blog.sina.com.cn/blog_rebuild/blog/xmlrpc.php

CSDN博客： http://blog.csdn.net/froole/services/metablogapi.aspx

博客API类型注意选择为MetaWeblog API，然后输入用户名和密码，点击确定就可以开始发布了。

资料汇集整理为信息，信息在学习与应用中升华为知识。PKM个人知识管理软件的功用非常大，上面也仅仅是介绍了最常见的3款PKM软件，其实还有许多功能强大而独特软件，只要应用合理，一定可以让你的知识力无比强大。



可直接复制链接，或使用短网址发送到微博、社交网站上

用Wiz发布博客文章

安全等级再提升！

详解Windows 7防火墙

■广东 GZ

关键字：Win7 防火墙

编者按：从Vista开始，Windows的防火墙功能已日趋完善，不再像WinXP中那样功能偏少又难以配置了，到了Windows 7时，内置防火墙已是系统不可或缺的部分，我们如果掌握了它的应用和配置，完全可以摆脱其他防火墙软件，并一样能保护好系统安全。

不仅够用，而且好用——防火墙的改进与基本设置

如果只有基本的防御需求，Windows 7防火墙的常规设置就能适应多数情况了，它的操作也更简单。依次打开“计算机→控制面板→Windows防火墙”，防火墙会根据计算机连接的网络类型启用相应配置（**图1**）。计算机首次连接到新网络时，Windows 7还会提示用户选择网络环境，其中“家庭网络”和“工作网络”同属于专用网络，或叫私有网络，而公共场合开放的网络则属于“公用网络”。

家庭网络、工作网络是相对Vista中专用网络的细化，两者的区别在于如用户选择了“家庭网络”，则可以建立一个“家庭组”。在这种环境中，“网络发现”会自动启动，用户可以看到同一网络中的其他计算机和设备，同时其他计算机和设备也可以看到用户的计算机。如选择的是“工作网络”，“网络发现”也会自动启动，但不能创建或加入“家庭组”。“公用网络”类型的“网路发现”默认是关闭的，这样网络中的其他计算机就不会发现用户的共享，用户也不能创建或加入“家庭组”。

这样细分的原因是Windows 7已支持不同类型网络的独立配置，并保证它们不会互相影响，这就是Windows 7相对于Vista的防火墙重要改进。也就是说，当用户计算机同时连接多个不同网络时，Windows 7的防火墙会分别按照网络类型处理网络访问，而不像Vista一样直接采用多配置中最严格的连接规则。如果用户想修改网络连接类型，依次打开“计算机→控制面板→网络和共享中心”，在查看活动网络的项目中，点击希望修改的网络连接类型（**图2**），在弹出的设置网络位置窗口中，再选择网络连接的类型即可（**图3**）。

切换网络类型的目的是为了快速切换防火墙配置，而修改防火墙配置则在控制面板防火墙的左侧菜单里，例如点击左侧的“打开和关闭Windows防火墙”，则会打开私有网络和公用网络的配置（点击“更改通知设置”也可进入该界面）。我们可以看到，不同网络的配置是完全



独立的（图4），如需关闭防火墙，只要选择对应网络类型里的“关闭Windows防火墙（不推荐）”然后点击确定即可。在启用Windows防火墙里则有两个选项：

1．“阻止所有传入连接，包括位于允许程序列表中的程序”，这个选项只应在特殊情况下启用，如调试流量分配等。

2．“Windows防火墙阻止新程序时通知我”，它属于日常应用需要选中的，这样每当用户系统中有新程序访问网络时，就会得到防火墙的提示，有助于用户判断其网络连接是否正常（图5）。

除去程序初次连接网络时的提示外，若要编辑防火墙的放行规则，则同样点击左侧的“允许程序或功能通过Windows防火墙”，系统会弹出已允许的程序列表及基本服务窗口，这里的设置与早期的Windows防火墙有两个主要功能变化（图6）：

1.默认没有端口配置，所以不再需要手动指定端口的TCP、UDP协议了，这是因为很多用户根本不知道这两个协议是什么，微软把它们的配置全都转移到高级配置中，普通用户一般只需增加程序许可规则。

2.程序的许可规则可以区分网络类型并支持独立配置，彼此互不影响，尤其对双网卡用户降低配置难度很有帮助。

第一次设置时，需要点一下右侧的“更改设置”按钮后才可操作，选择列表中的某个项目并点击下面的详细信息可查看具体内容，也可点击删除按钮将规则删除，不过系统服务项无法删除，只能禁用（图7）。如果是添加自己的应用程序许可规则，可通过下面的“允许另一程序”按钮进行添加，然后选择将要添加的程序名称，如列表中没有可点击“浏览”找到该应用程序，下面的“网络位置类型”可选择“私有网络”或“公用网络”（图8）。用户不必担心设置错误，出问题时可使用配置菜单左侧的“还原默认设置”，Windows 7会删除所有的自定义网络防火墙配置项，恢复到初始状态（图9）。

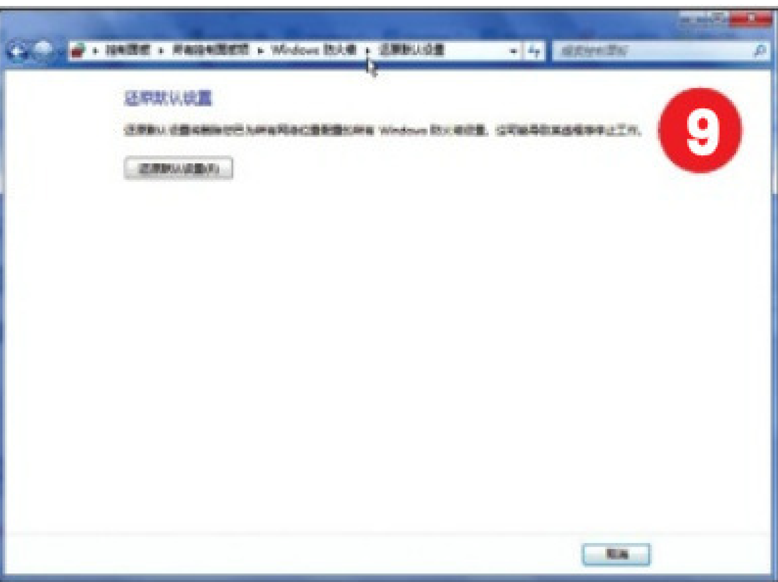












发挥防火墙100%的能力——掌握高级配置MMC

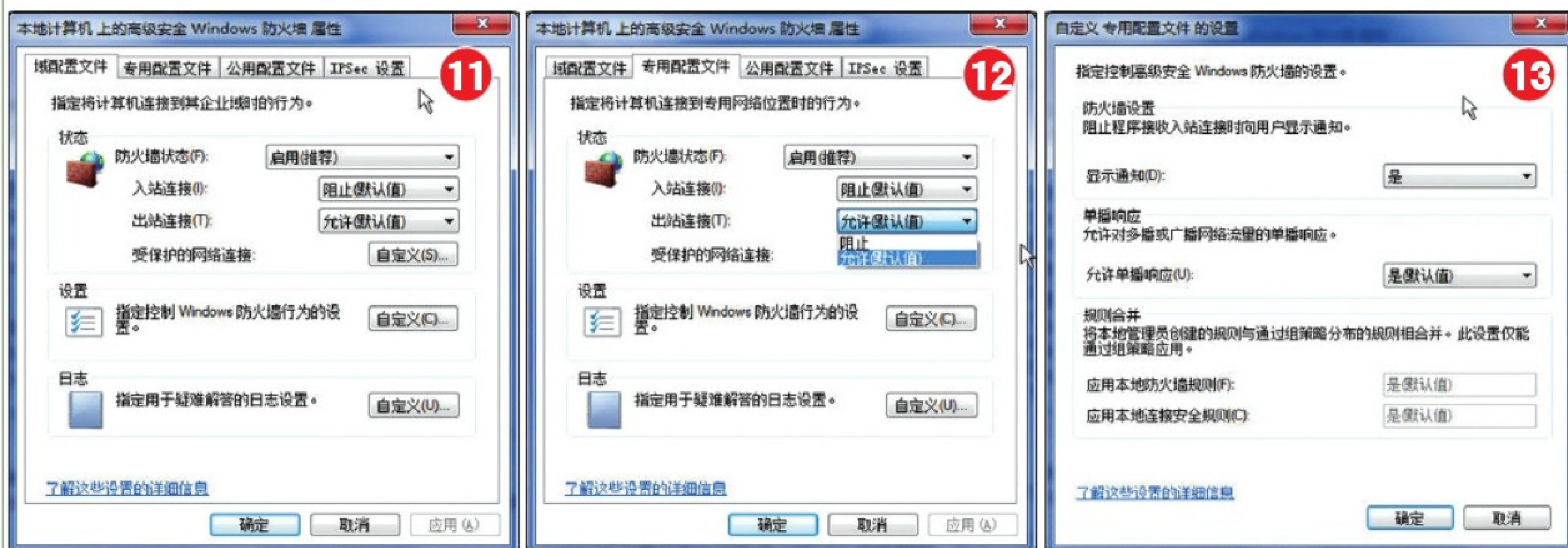
依次点击“计算机→控制面板→Windows防火墙”，点击控制界面左侧的“高级设置”，即可打开Windows 7防火墙的高级设置界面（图10）。这个设置界面相对复杂，在进入具体的防火墙规则设置前，我们不妨先熟悉下防火墙的操作策略。

在操作策略中，如“还原默认策略”“诊断/修复”等都很好理解，例如“导入和导出策略”是通过策略文件（扩展名为“WFW”）进行配置保存或共享部署之用，导出功能可作为当前设置的备份也可共享给其他计算机进行批量部署。操作策略最下面的“属性”用来显示高级安全设置，其中分为“域配置文件”“专用配置文件”“公用配置文件”“IPSec设置”等4种网络环境配置，它们都是独立配置独立



生效的（图11）。

“域配置文件”对应“域”环境网络，如果用户的计算机加入了Windows域并通过域控制器验证，防火墙将自动识别网络类型为域环境网络。当然，域环境网络主要是企业使用，普通用户也可把它关闭。除IPSec配置外，其他3种配置实际上也都类似，均为对防火墙基本设置的深入补充。以专用配置文件为例，细心的用户会发现初始状态下即使还没有在防火墙允许列表中添加某些联网程序，这些程序启动后也会产生网络流量，也就是说实际上程序已连接上网络了，这是因为Windows 7防火墙默认状况下是允许出站连接的，这些选项的修改就是在这里进行设置（图12）。下方的自定义设置可使Windows防火墙在某个程序被阻止接收入站连接时通知用户，注意这里只对没有设置阻止或允许规则的程序才有效，如果已经设置了阻止，则Windows防火墙不会发出通知。下面的“单播响应”的意思是许可对多播或广播网络流量的单播响应，所指的多播或广播都是本机发出的，普通用户无需干预，默认设置即可（图13）。



IPSec设置是面向VPN等需要进行安全连接时使用的（图14），其中IPSec默认值可配置用来帮助保护网络数据的密钥交换、数据保护和身份验证方法，单击“自定义”可显示“自定义IPSec设置”对话框。当具有活动连接安全规则时，IPSec将使用该项设置规则建立安全连接，如果没有对密钥交换（主模式）、数据保护（快速模式）和身份验证方法进行指定，那么建立连接时将会使用组策略对象（GPO）中优先级较高的设置，其顺序如下，1.最高优先级组策略对象（GPO）、2.本地定义的策略设置、3.IPSec设置的默认值（图15）。IPSec免除设置用来确保含有Internet控制消息协议（ICMP）的流量包是否受到IPSec保护，ICMP通常由网络疑难解答工具使用，若要让这种数据包通过Windows防火墙，还需创建并启用入站规则。而对于IPSec隧道授权来说，它只在很少的情况下使用，例如创建从远程计算机到本地计算机的IPSec隧道模式的连接规则，并希望指定用户和计算机，以允许或拒绝其通过隧道访问本地计算机。选择“高级”，需要授权的计算机或用户进行隧道规则授权（图16）。



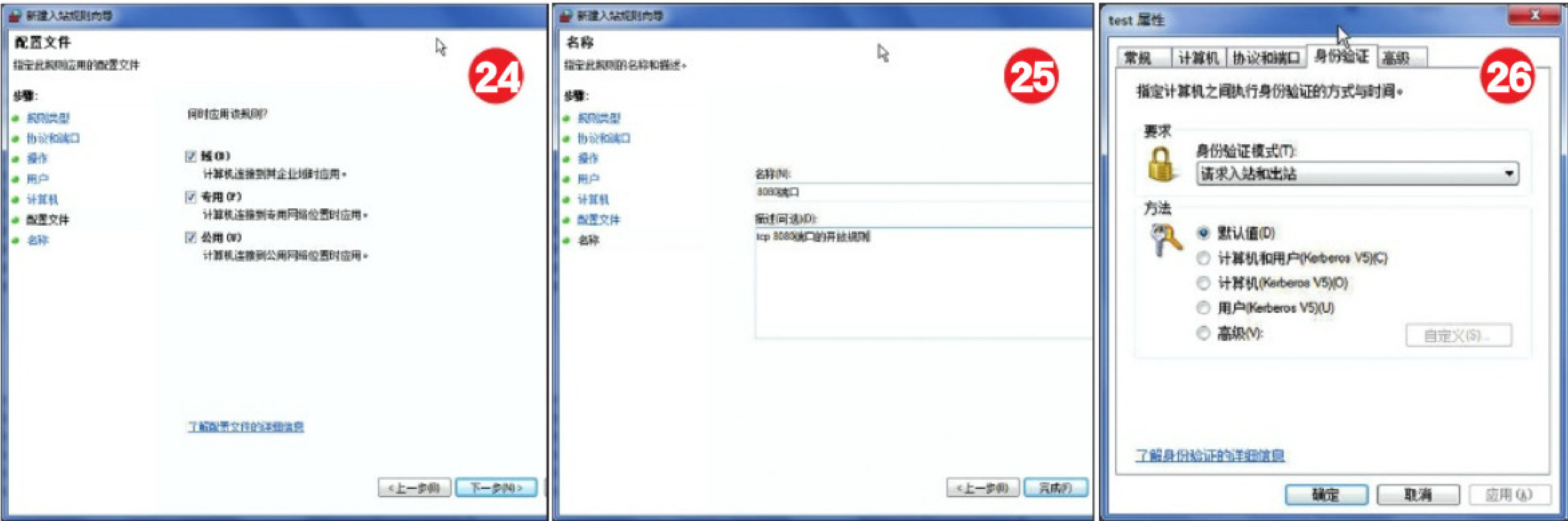
大致了解4种网络环境配置后，我们继续防火墙的高级设置，可见其左侧的导航树用来设置防火墙规则，点击它们后，中间窗口即显示规则的内容和执行状态。用户可创建防火墙规则以阻止或允许计算机向程序、系统服务、计算机或用户发送流量，或是接收来自这些对象的流量，规则标准只有3个，即允许、条件允许和阻止，条件允许是只允许使用IPSec保护下的连接通过。防火墙高级设置主要是入站规则、出站规则和连接安全规则，而监视管理只显示上述3项规则的启用和运行情况。我们下面就来实践编辑已有规则和创建防火墙的规则。

在上面的防火墙操作策略中，用户可在配置文件里直接阻止出站连接，实际应用中这样的操作不太可能实现，因为

配置文件的设置是全局性的，如果阻止出站连接，用户连最基本的上网浏览都无法实现。正确的做法是先点击左侧的出站规则，然后中间窗口里就会显示出已有的出站程序列表，我们在Windows防火墙的“允许程序或功能通过Windows防火墙”中每增加或减少一个设置项，都会在入站或出站规则中反映出来。使用鼠标右键点击需要启用的规则，在弹出菜单中选择启用规则即可，禁用则是逆向操作，同样非常简单（图17）。但要注意，已有规则的禁止和启用不代表能阻止程序的出站或入站，只有双击规则打开规则属性设置窗口，在常规选择中确认已设置为“阻止连接”，这样启用规则后防火墙才会阻止这个程序，而不会影响其他程序的正常访问（图18）。当然，入站和出站规则编辑也是在规则属性窗口中完成的，所有规则大致可分为两类，一类是用户规则，如手动增加的允许程序规则等，另一类则是操作系统预定义规则，预定义规则大部分是系统已预先设置好的。手动增加的程序规则几乎都可以完全定制，而系统预定义规则中的“程序和服务”与“协议和端口”两部分几乎都不可修改，系统规则也会明确用黄色头标注明，对于大部分系统规则来说，用户只能启用或禁用（图19）。



之前在“允许程序或功能通过Windows防火墙”中，用户只能简单地允许某个程序连接网络，但对于开放端口就无能为力了，而在高级设置中，用户就可以指定开放端口了。下面建立一条开放8080端口的TCP入站规则：点击左侧“入站规则”，然后点击右边的“新建规则”，在弹出的规则向导窗口中选择规则类型为端口（图20）。进入下一步后选择端口应用于TCP，在特定本地端口中填入8080（图21）。在操作设置中选择允许连接，注意这里也可以选择阻止连接来特意屏蔽某些端口，以达到限制某些软件的作用（图22）。在用户连接和计算机连接的设置界面中，用户可设置两种规则应用对象，一种是允许使用此规则的用户（计算机），另一种则是不使用此规则的用户（计算机），如果开放的端口并没有特定的用户对象，则直接进入下一步（图23）。之后要设定开放端口所应用的配置文件，默认会选择域配置、专用配置、公用配置3种网络环境，用户根据开放端口的实际应用环境选择（图24）。最后输入规则的名称，例如8080端口，在描述内填入必要的说明即可完成（图25）。创建连接安全规则的方法与出站入站规则类似，只不过连接安全包括在两台计算机开始通信之前对它们进行身份验证，高级安全Windows防火墙使用IPSec实现安全连接，通过使用密钥、身份验证、数据完整性和数据加密等措施，确保在两台计算机之间发送信息的安全性（图26）。



事实上，用户在允许程序或服务管理过程中，每增加一条程序或启用一个服务，在高级安全管理界面里看到的可能会是数条而不是一条规则，规则记录数的多少与程序或服务实际使用的协议数有关，例如添加程序规则时只选择专用网络，默认就会增加适合专网TCP、UDP两条规则记录，当然这些规则全都可在属性界面修改。高级设置里还支持规则的复制粘贴，在需要复制的规则上鼠标右键选择复制，然后再次粘贴即可，便于进行再次编辑。P



不能亏待眼睛
在电纸书中舒适阅读扫描版PDF图书

■上海 袁烨

关键字：电纸书 扫描版 PDF

编者按：采用E-Ink屏幕的“电纸书”很受爱看书的朋友欢迎，用它来阅读纯文字的书籍时能获得接近真实纸张的感受。可许多扫描来的PDF文件不能适应电纸书，或由于图像质量问题导致E-Ink屏幕的实力得不到完全发挥，看起来也让人感觉也很别扭。其实这些小问题可以通过软件简单调节解决，这篇小文章就手把手教大家如何做。

虽然E-Ink屏幕电纸书阅读具有很多得天独厚的优势，但在阅读比较常见的扫描版PDF格式电子书时往往会存在以下两个问题：一是PDF文档一般采用灰度或彩色扫描照片制作而成，故在电纸书上显示时会颜色过淡，难以看清；二是由于每页四周都存在无法删除的边距，导致文字过小，不能充分利用屏幕。要舒适阅读这类PDF图书，我们需要动用一下Photoshop和Acrobat两款软件重新制作，下面笔者为大家介绍一下具体操作步骤：

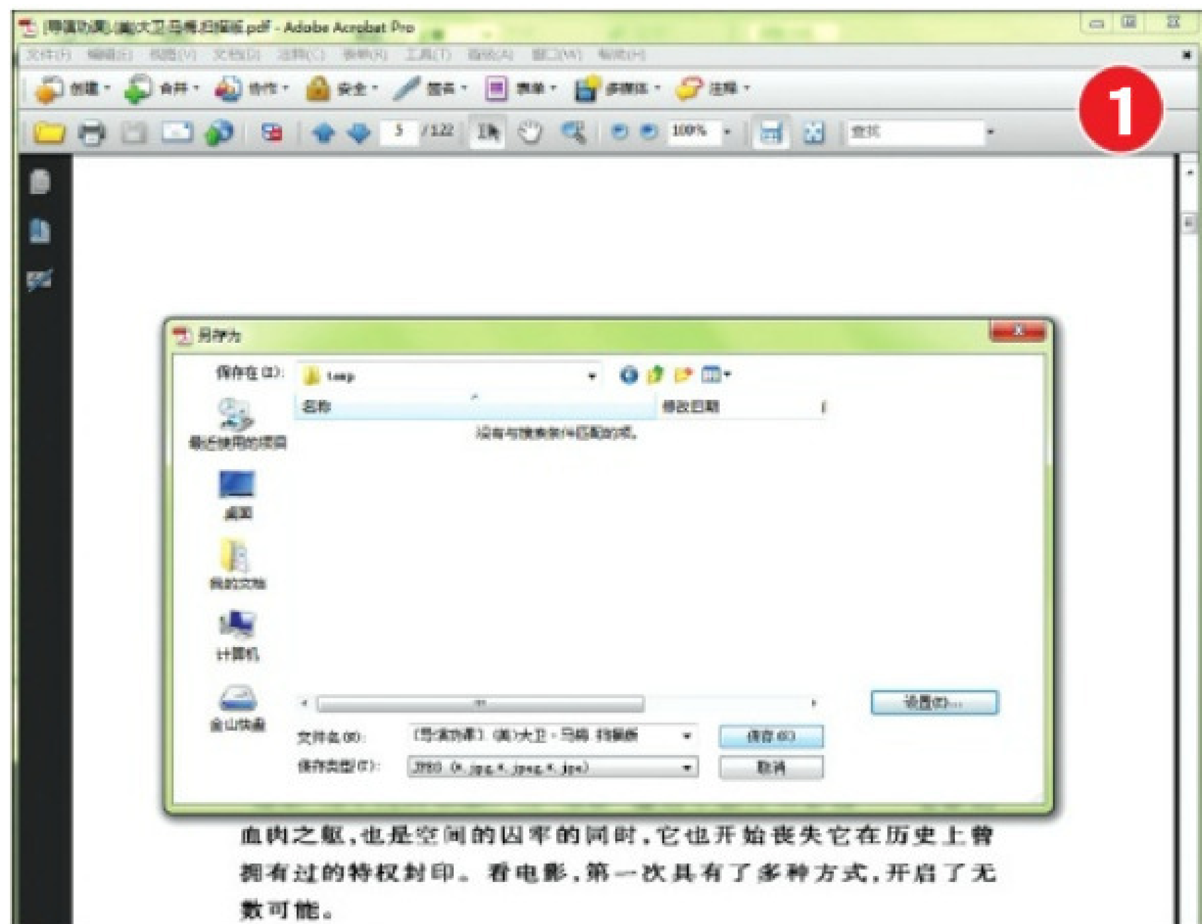
1.在Acrobat中打开PDF图书，单击菜单“文件→导出→图像→JPEG”，在弹出对话框中选择导出图像的文件夹后单击“保存”按钮（图1），软件会将书的每一页以JPEG格式保存在上述选择的文件夹内。

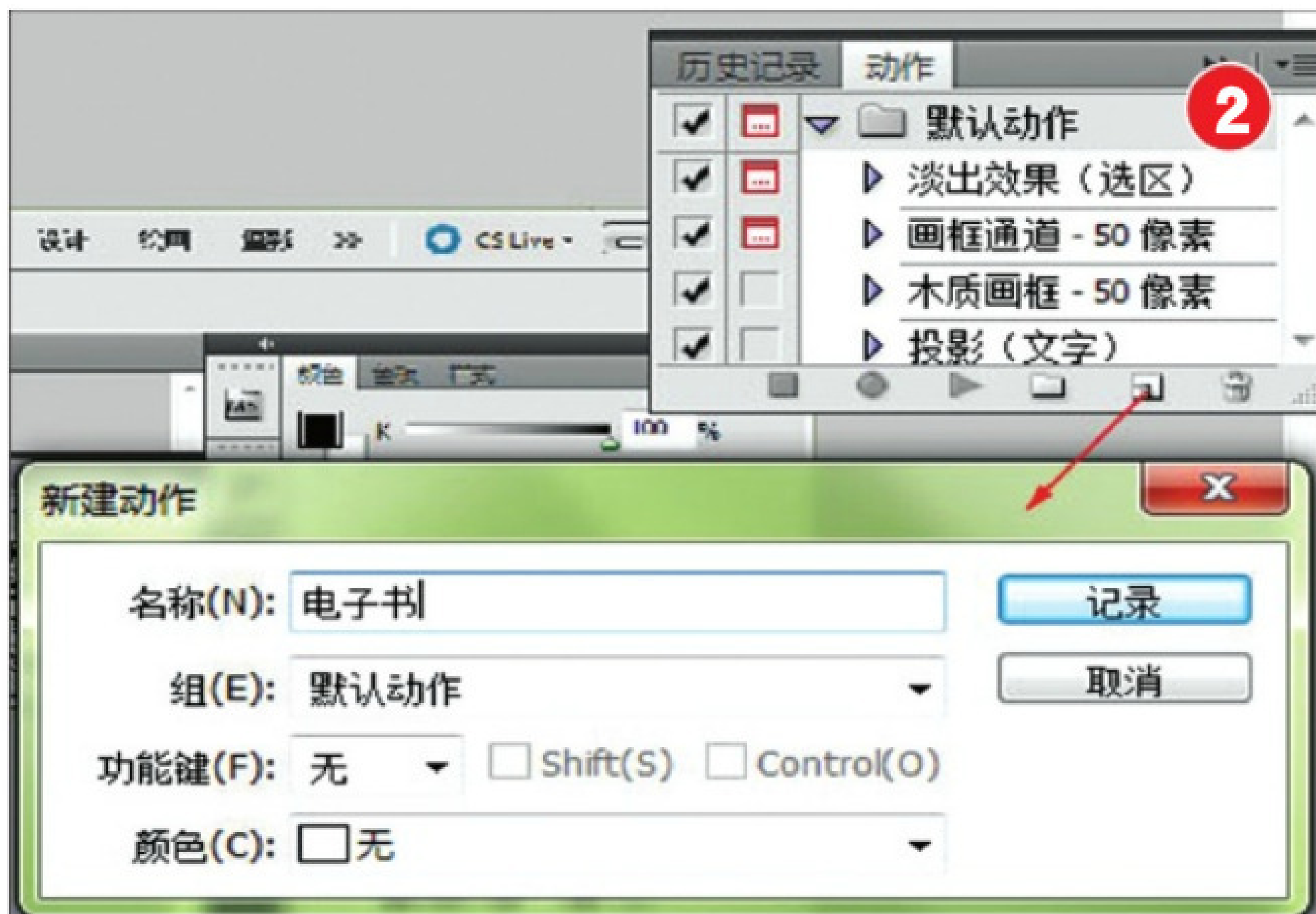
2.启动Photoshop，对上述生成的图片进行批量处理。在导出文件夹中任选一显示正文文字的JPEG文件打开（注意不要选择封面、封底等文件，否则将影响以后调整效果），接着按下述步骤操作：

（1）点击“窗口→动作”命令，打开“动作”面板。

（2）单击面板下方的“创建新动作”命令，在弹出对话框的“名称”文本框中输入名称（如本例的“电子书”）后单击“记录”按钮开始记录动作（**图2**）。

（3）点击“图像→调整→色阶”，在弹出的“色阶”对话框中向右拖动“输出色阶”下方的黑色滑块，你会发现灰色图像开始逐渐变深，我们调整至合适位置后停止拖动，并尽量让文字颜色看起来更黑些。如果调整中发现白色的背景也





被加深，可调整中间的灰色滑块的左右位置进行调整，我们可以从调整前后的对比图中看出明显区别（**图3、图4**）。调整的目的是为了将不清晰的文字变成对比度高并适合阅读的文字，调整完成后单击“确定”按钮关闭“色阶”对话框。

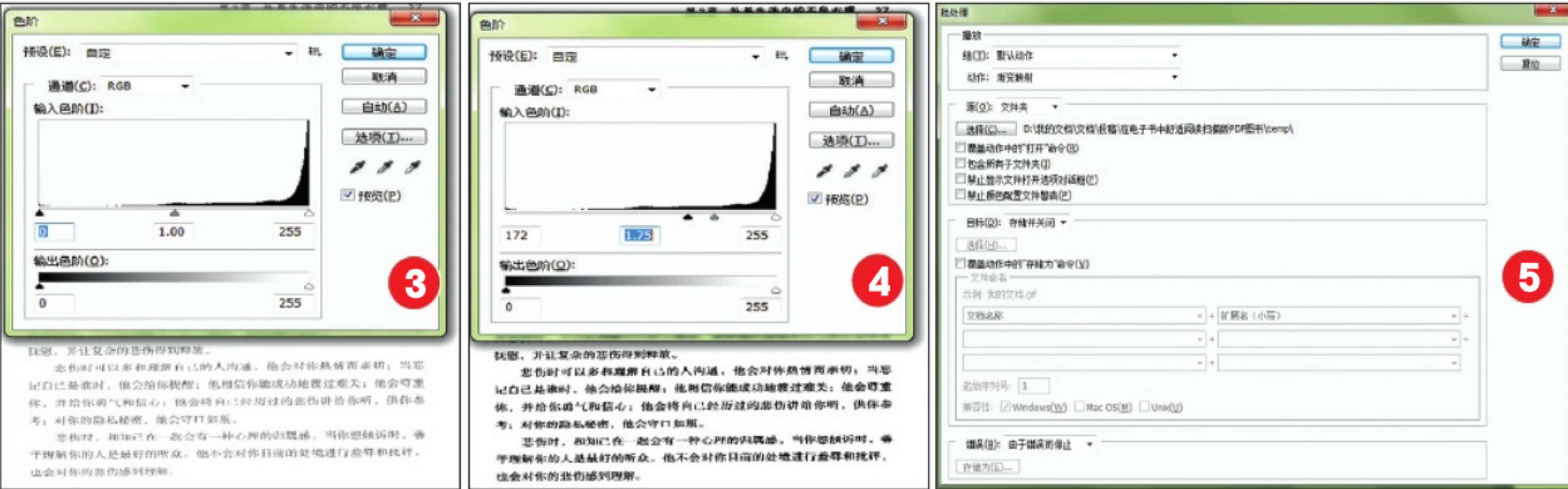
（4）点击“文件→存储”命令，在弹出的“JPEG选项”对话框中单击“确定”保存修改。

（5）单击菜单“文件→关闭”，关闭图像。

（6）点击“动作”面板“停止播放/记录”按钮停止动作记录。

（7）单击菜单“文件→自动→批处理”命令，在弹出的对话框中，在“播放”栏中的“动作”下拉框中选择前述录制的动作，即“电子书”。在“源”栏中单击“选择”按钮，选取之前JPEG文件保存的文件夹，在“目标”栏中的下拉框中选择“存储并关闭”。完成后单击“确定”（**图5**）。这样一来，Photoshop就会按设置的调整色阶参数，对每张JPEG图片分别进行调整。

（8）稍等片刻就可完成上述操作，然后就可关闭Photoshop了。



3.回到Acrobat继续进行操作：

（1）点击“文件→创建PDF→合并文件至单个PDF”，在打开的对话框中单击“添加文件”命令，并在弹出的对话框中将上一步转换的全部JPEG文件选中后单击“添击文件”按钮，这些文件就会列在对话框中间的列表中。接着单击“合并文件”按钮，软件即开始将这些图片文件重新打包成PDF文件（**图6**）。创建完成后，软件会弹出“另保存为”对话框，输入文件名后单击“保存”。

（2）不要关闭创建完成的电子书，通过滚动条将当前页定位到正文的任何一页，点击“高级→印刷制作→剪裁页面”命令，程序会弹出相应对话框，在其中的“页面边距控制”栏的“上”“下”“左”“右”微调框中设置需要剪裁边距的参数。设置中，右面预览中可以看到剪裁后的效果，通过这个方法就可把页面中的留边剪裁掉。对于一些有较大页眉或页脚的图书，为了取得在电纸书中的最佳阅读效果也应一并予以剪裁。

（3）完成剪裁后，在“页面范围”框中的文本框里可获知当前页是奇数还是偶数（如本例目前处于79页则是奇数页），接着选择“所有页面”按钮，在下方的“应用到”下拉框中选择“仅奇数页”后单击“确定”完成所有奇数页的剪裁，同理按上述步骤完成偶数页剪裁。如果扫描的图书在留页处理上是奇偶相同的话，那么可将上述两步合并为一步，即在“应用到”下拉框中选择“偶数和奇数页”。

（4）最后，点击“文件→保存”将所做的修改存盘生效（**图7**），到此通过上述步骤，扫描版的PDF图书就修改完成了，将修改后的文件复制到电纸书中看看，一定能感觉更舒适。P





在电脑城买东西最怕遇到奸商，比如买显卡容易遇到降频的，又或是阉割了显存位宽的。买整机更怕内部硬件兼容性、稳定性不好，奸商偷换硬件……一般来说，笔者都会随身携带许多小工具，例如用EVEREST查看硬件信息，再辅以其他测试稳定性的软件，买时彻底测试一翻，这样心里能更踏实些。这期介绍的“AIDA64 1.50”可谓是64位时代的EVEREST，各位陪亲朋好友购机时一定记得带着它，也顺便教教他们如何使用，这样以后也许会减少很多麻烦。

■河北 李岩

拒病毒于门外——PC Tools AntiVirus Free 2011

□大小：500kB（在线安装文件） □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.pctools.com/mirror/avinstall



PC Tools AntiVirus Free是一款优秀的免费杀毒软件，国内用户也许感觉有些陌生，但它在国外获奖无数，也通过了业界权威VBA100认证。软件安装过程并不复杂，只是需要下载60多MB的完全安装文件和70余MB的病毒特征库，安装后无需重启即可使用。PC Tools AntiVirus Free拥有简洁、直观的操作界面，虽然是英文界面，但用户能快速上手使用。该杀毒软件是免费版，但并不意味着功能上的大缩水，它仍旧拥有着即时防护、系统扫描、自动更新病毒库、电子邮件保护等众多功能。值得注意的是，PC Tools AntiVirus Free具备独特的高级IntelliGuard技术，只会在真正检测到病毒、蠕虫或者木马入侵时才向用户发出警告——这样就不会在正常安装软件、添加站点至收藏夹或改变你电脑设置时莫名其妙地弹出“是否允许……”。笔者觉得这点是值得一些国产杀毒软件学习的，毕竟作为一款优本应为用户带来方便的软件，处理操作时应该能智能地做出判断，而不是去询问并不专业的个人用户如何去操作。

轻松制作动画片——Stickman & Elemento 5.5

□大小：4.16MB □授权：试用 □语言：英文

□下载：http://www.cutoutpro.com/Stickman5.zip

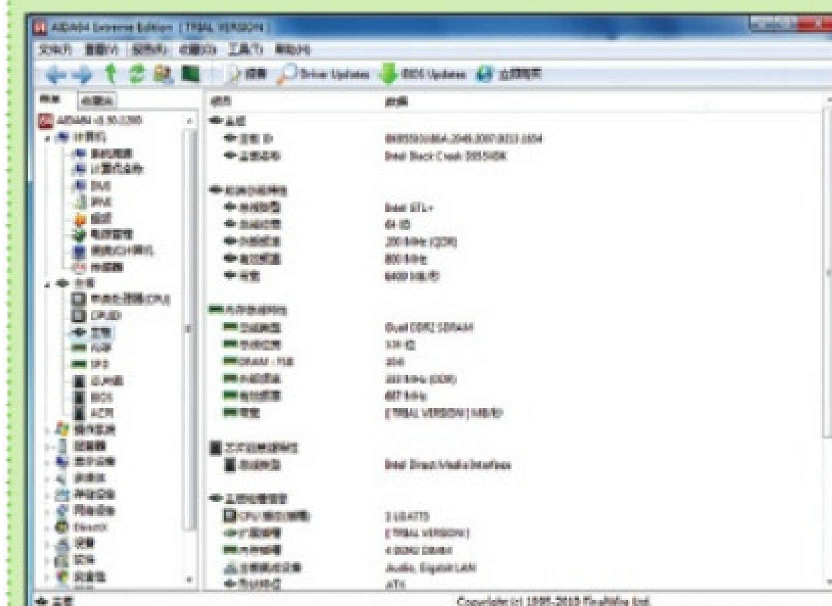


如果你喜欢动漫，那么是否梦想过自己制作出一部动画片呢？我们现在可以利用“Stickman & Elemento”实现这个愿望！该软件是一款二维动画制作工具，非常易于使用，即使完全没有动画制作经验也能轻松上手。软件通过设定图像的“控制点”来制作动画，这些控制点的位置存储在主要帧里，从而无需创建每一帧，大大地节约了动画绘制时间。“Stickman & Elemento”支持多层绘画，采用智能绘画指令系统，我们还能为卡通形象赋予声音、设定行走周期。软件包含一个简单易用的录音程序，能提供高质量的录音方案。制作完成后，可保存为AVI、MP4、MPEG、MOV、FLV、ASF、M4V、VCD、VOB、SWF等常见格式，方便分享和传播。值得一提的是，软件官网提供了大量视频教程，相信经过一段时间后，用户就会明显提高使用技巧，从而制作出高质量的二维动画。

64位时代的EVEREST——AIDA64 1.50

□大小：12.5MB □授权：试用（30天试用期） □语言：简体中文

□下载：http://www.aida64.com:8081/aida64extreme150.zip

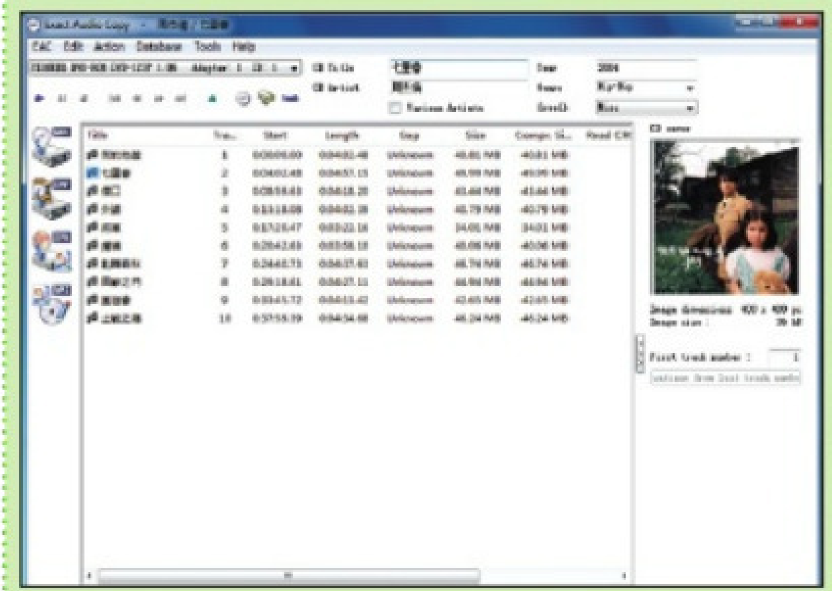


EVEREST作为一款老牌的系统检测工具，凭借其清晰的用户界面和丰富实用的检测功能，深受广大用户的喜爱（特别是DIY用户）。随着其开发商Lavalys被FinalWire收购，名字也改换为AIDA64——要知道EVEREST的前身就是16位时代的AIDA16，这次改名不仅意味着回归本源，而且标志着其迈入了64位时代（软件图标都改成了“64”的标志）。如果你升级了电脑硬件配置，并想对更换的硬件进行真伪辨别、查看系统硬件的温度等参数指标等，就一定会感到其强大的功能和出色的易用性。此软件最近推出了1.50版，采用Windows 7风格图标，支持最新的Intel Sandy Bridge桌面和移动处理器，支持USB 3.0控制器和设备，增加了对64位系统的硬件测试支持，支持最新的AMD Radeon HD 6900和NVIDIA GeForce GTX 500系列显卡。虽然名字换了，但是AIDA64的品质依旧，相信改良后它仍然会成为我们的装机必备工具软件。

抓音轨好帮手——Exact Audio Copy 1.0 beta1

□**大小：**3.54MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.exactaudiocopy.de/en/index.php/resources/download



Exact Audio Copy是一款具有传奇色彩的音频抓取软件，相比其他同类软件，它采用独有的安全读取方法，将所有的音乐扇区至少读两遍，极大地提高错误检测水平。一旦发生读取错误，软件将重读音乐数据以得到完美结果，如果CD磨损严重，比如数据在多次尝试后仍不能读取，软件将报告这一读取错误并给出精确位置，让用户试听以决定下一步操作。此外它还具备极强的纠错能力，笔者认为它是当今Windows平台上最好的免费无损抓轨工具，尤其如今MP3格式很流行，不少音乐爱好者都是用该软件加上Lame编解码器，将心爱的CD音乐转为高质量的MP3格式——当然，如果你喜欢无损的话，还是建议用它直接转成WAV格式。Exact Audio Copy这些年的版本一直停留在“0.99 prebeta”，在沉寂了许久后，此次终于迈入了“1.0”行列，尽管还是测试版，但却是一个重要的大更新。新版本不仅对Windows 7提供了更好的支持，而且还整合了一年来的相关新技术（如“Metadata”插件支持和“AccurateRip v2”等），另外新版本不再支持Windows 2000或更老的操作系统，去除了“ID3V1 Tag”编辑功能。此软件这是笔者多年来抓取CD音轨使用的唯一“风吹雨打坚决不换”的工具，大家不妨试试。

系统进程我来优化——Process Lasso 4.0



□**大小：**1.95MB □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://www.bitsum.com/files/prolasso.zip

当你在Windows中运行的程序越来越多时，就不可避免地会遇到一些问题，比如“假死”“进程停止响应”“进程占用CPU过多”“蓝屏”等情况。而在这时，如果能有一款小工具，能对系统进程进行优化调整就好了。这里笔者推荐的是一款小巧强悍的系统进程优化工具“Process Lasso”，它可以动态调整各进程的优先级并设置合理的优先级以实现为系统减负的目的。它还具备前台进程推进、进程黑名单等其他实用功能。软件内置中文界面支持，用户可以方便地进行安装、设置和使用，不但可以显示出完整的系统进程列表，而且每个进程都有详细描述信息。用户完全可以根据个人需要，针对进程设定优先级并确定其单独权限，并能强行终止掉一些进程。最新的4.0版提供多的监控选项，增强了对Vista和Windows 7的兼容性，对多用户支持更完善。

PDF轻松看——Adobe Reader X

□**大小：**54.1MB □**授权：**免费 □**语言：**简体中文

□**下载：**http://ardownload.adobe.com/pub/adobe/reader/win/10.x/10.0.0/zh_CN/AdbeRdr1000_zh_CN.exe



Adobe Reader可以说是当今最权威的PDF文档阅读器，使用它可以打开、查看、搜索、验证和打印PDF文件，还可对PDF文件进行数字签名。迄今为止，Adobe Reader已在全球23种平台上以33种语言分发了6亿多份副本，可见其影响力很大。在2010年，由于iOS系统的发展，PDF成为了其支持的电子书标准格式之一（得到了iBooks程序的直接支持）。时间如流水，现在Adobe Reader已经发展到了X版——也就是10.0版，这一版究竟给广大用户带来了什么新功能呢？大家不妨也试用一下。在诸多特性中，Adobe Reader X新增保护模式，针对就版本漏洞频发的问题采用“沙盒”安全技术——沙盒机制将会在一个密闭区进行PDF的解析处理过程，例如Java脚本执行、3D渲染、图像解析，并可防止应用程序安装或删除文件、修改系统信息或者是访问进程。保护模式为Adobe Reader提供了一个特殊的保护层，默认情况下保护模式自动开启，且面向主流浏览器的插件都包含该功能，保护计算机软件和数据免受恶意代码的侵扰。此外，还可以使用增强的便签和荧光笔标注PDF文档，以便与他人分享你的意见和反馈。由于Adobe Reader X在安全性上进行了革命性的改进，在这里强烈推荐大家下载更新！另外说句题外话，相比较PDF格式，Adobe公司引以为傲的另一项网页技术标准Flash，在移动平台上的现状就不那么乐观了，尽管Android系统在去年引入对它的支持，但性能表现并不理想，另一边由于苹果要推广自己的广告平台“iAd”，为了避免Flash内嵌广告抢走了自己的生意，干脆在iOS把Flash赶了出去——这一直是Adobe的一块心病。



相比现实，我更喜欢软件的虚拟世界，无论是优秀的系统、工具，还是可恶的病毒，它们都清清楚楚地在那里，通过数不清的“0”“1”演义着各种故事。你可以像观察种子发芽一样成为旁观者，也可以加入其中，把自己精神的一部分转换为代码，以另一种形式的存在于那个奇妙世界里——总之，你有选择的权利，主动权更永远在自己的手中。

■北京 熟薯

漫画聚集地——“漫画盒”漫画阅读器2011新春版

□**版本：**2011 Beta □**大小：**29.2MB □**授权：**免费软件 □**作者：**ComicTree! □**平台：**WinXP/Vista/7 □**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://www.comicbox.com.cn □**下载注册：**http://www.comicbox.com.cn



说明：这款漫画阅读软件包括“漫画殿堂”“漫画谍报”“动漫视界”等功能，目前仍处于测试期，只有“漫画殿堂”开放。截稿时软件已可下载阅读共7 041部漫画，包括正在连载及已完结的许多知名作品。目前软件中还没有嵌入广告，功能简单好用，使用时选择漫画，然后程序便会弹出播放窗口并开始预读缓存，窗口的界面风格有些像“迅雷看看”。软件的下载速度非常快，短暂等待后就能观看漫画的第一页，其余部分会在后台迅速完成。漫画的图片清晰度很理想，用户通过鼠标左右键控制翻页，双击后可全屏观看。

点评：软件留有“VIP注册”，虽暂未开放，但让人担心它会“变质”，以后会对未付费用户作出限制。当然无论怎样，现在的漫画盒还是非常值得试用的，你可以通过它一次性批量下载许多经典漫画，把它们都搜集到硬盘里。

改图小工具还能跨平台——晒图（EasyPhoto）

□**版本：**2.0 □**大小：**1.8MB □**授权：**免费软件 □**作者：**Harry Wu □**平台：**WinXP/Vista/7/Mac OS/Linux □**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://code.google.com/p/shaitu □**下载注册：**http://goo.gl/KaJ1b



说明：快速修改图片的小软件很少有用Java语言写成的，这是因为尽管Java有跨平台的优势，但普通用户不会常常在不同平台下工作，而且Java很难做出漂亮的用户界面，程序响应也不够快。不过“晒图”还是选择了Java，界面更做得干净美观，同时提供了3个可选主题。软件分为两个版本，它们功能一样，只不过其中一个集成了JER（Java Runtime Environment），总容量近30MB，不太适合随身携带，另一个为1.8MB，使用时需要电脑上已安装JRE。对Windows用户来说，解压后双击“EasyPhoto.bat”来启动程序，使用时把图片拖入，可多张图片同时处理。它有3个基本功能，“EXIF信息”用来将拍摄信息印在图片上，适合在摄影论坛发布；“圆角效果”是让图片看起来更活泼些；“水印效果”可在右下角加入文字，起到保护版权和记录信息的功能。晒图还支持各功能的自定义，例如可改变处理后的图片像素。

点评：软件的处理速度很快，调节功能也很丰富，不过Java需要运行库，可能给部分用户带来不便，希望作者闲暇时开发C++版本，方便国内众多Windows系统用户。

披荆斩棘利器——PowerTool

□**版本：**3.4.2 □**大小：**656kB □**授权：**免费软件 □**作者：**IThurricane □**平台：**WinXP/Vista/7 □**注册费用：**无 □**未注册限制：**无 □**主页：**http://hi.baidu.com/ithurricane/blog □**下载注册：**http://goo.gl/X4cT6



说明：有些小工具就像“放大镜+瑞士军刀”，能把系统中“隐藏”的部分呈现出来，你还能调节、修改它们。冰刃（IceSword）、XueTr等都是这样的工具，尤其手动辅助杀毒时必备。现在我们又有了另一个选择——PowerTool，它也具备相似功能，而且作者的开发热情很高，软件更新频率很快。新版本中加入了多硬盘的MBR检测和恢复，以及可疑设备的检测和清除（清除驱动），手动辅助杀毒时会有非常大的帮助。PowerTool具备“进程管理”“钩子”“内核相关”等功能，这些是它的强项。它还能检测硬件温度、修复系统漏洞（打补丁），支持“自我保护”“在线升级”“上传检测病毒”等人性化功能，是非常全面的小工具。另外，软件执行需要管理员权限，部分杀毒软件可能误报。

点评：该软件可能会让初级用户觉得无从下手，也暂不支持64位的Windows 7/Vista，可习惯并学习方法后，就会觉得它用起来很舒服，杀毒、排除故障时也会多个好帮手。



最近一段时间业界有不少大事发生，首先是2011年2月10日，惠普高喊着“Think big. Think small. Think beyond.”的口号，在美国旧金山召开了收购Palm后的第一次发布会，其中webOS成为了所有爱好者的焦点。紧接着，惠普的风头被诺基亚和微软抢走了，这两家公司都想在智能手机市场上有一番作为，只不过都在竞赛中落后了，于是他们合作，并在2011年2月12日由诺基亚在官方博客宣布了这个消息。这个合作看似是必然，然而一定是互利的吗?

■辽宁 马卡

那一刻，Palm灵魂附体——webOS的“Enyo”开发框架和惠普的美好设想

除发布的两款智能手机（Veer、Pre3）和一款平板电脑（TouchPad）外，惠普还琢磨出了一种奇怪的方式表达幽默——其系统版本号对应的设备与Android惊人地巧合，2.2版应用于智能手机，3.0版对应平板电脑。当日晚，惠普还专门为开发者举办了一个针对webOS的发布会。会上HP高级副总裁，同时也是Palm前CEO乔恩·鲁宾斯坦（Jon Rubinstein）强调了开发者对于webOS的重要性。在他看来，webOS是一个比Android、iOS覆盖面更广的系统，因为webOS能利用“协同”概念（Synergy）与PC联动，并会在未来把“webOS带入PC”，不过他没有公布具体细节。最后的重头戏是马休·麦克诺提（Matthew McNulty）介绍webOS的开发框架“Enyo”，他举了一些简单的例子，证明用新框架写程序是件多么快乐的事，而且更不会让用惯了之前Palm的“Mojo”框架的人觉得很陌生。如果你感兴趣，现在就可以去“developer.palm.com”下载开发工具包，惠普可是保证让所有开发人员都有得赚，种种迹象也表明webOS即将重新崛起，你是不是有些心动了呢?



主要还是“Think beyond”


webOS会是一个“云系统”，能运行在许多设备上并共享数据

最后，诺基亚还是跳了——诺基亚与微软合作



两家CEO之间的握手，感觉像是诺基亚被微软“收购”了

股价下跌13%，这是诺基亚在宣布与微软合作之后他们在美国股市的情况，华尔街的资本家向来不傻，他们不看好诺基亚的未来，那么诺基亚还有未来吗?之前的诺基亚就像是个绝望的人，眼前是万丈深渊，身后是豺狼猛兽，Google Android手机、苹果iPhone、以及MTK的“山寨机”，都在不停地蚕食着他的市场。如果不“自杀”就得被野兽吃掉，于是诺基亚想了想，终于还是跳了。

与微软合作需要勇气，这和跳崖差不多，他们失败的Windows Mobile坑害了惠普、摩托罗拉、HTC、LG、Palm等一批厂商的情景仍历历在目，此次诺基亚又没占到什么便宜，只是让对方得到了一个强大的硬件制造商、一个经验丰富的系统支持者，并把自己此前积累的Symbian、MeeGo功力散尽，去帮助微软苦练Windows Phone 7，还承诺要让它覆盖更多的市场和价格区间。双方的软件、服务进行整合，但都是偏向微软的，诺基亚所有设备默认均使用Bing搜索，诺基亚地图成为微软地图的一部分，诺基亚程序商店也会与“Windows Marketplace”整合。

那诺基亚和英特尔一起合作研发的MeeGo怎么办？它会退居二线，作为一个研究性项目来对待，针对未来的手机平台做探索——换句话说，MeeGo被放弃了。

第二天，Google Android又新了——NFC（近场通信功能）正式加入，Google放出SDK

NFC（Near Field Communication，近场通信）是一种不算非常新的技术，使用了该技术的设备可以在彼此靠近的情况下交换数据，目前业界普遍对NFC在移动支付方面的潜力抱有浓厚兴趣。2007年时诺基亚就宣布过该技术在他们产品上的应用，并在我国广州、厦门、北京启用，配套手机型号是6131i。不过由于推广不利，使用者寥寥无几，由此可见NFC更适合于性能更强、应用面更广的智能手机平台。

Google在2010年底发布Android 2.3时曾介绍过NFC，并计划在下次更新中加入完整的NFC，支持蓝牙、图形、语音识别等。如今使用Nexus S手机的用户可以马上更新到Android 2.3.3使用这个功能。第一款NFC应用已出现在Android市场中，不过语言为日文，这是由于NFC在日本的应用普及度已非常高，NFC标签随处可见，这款名为Taglet的应用可让手机从NFC标签上扫描获取数据信息。


一张小塑料卡片也可以和你的手机交换信息

晶合实验室报告第二期

——流光溢彩下的真相

■北京 夕雾

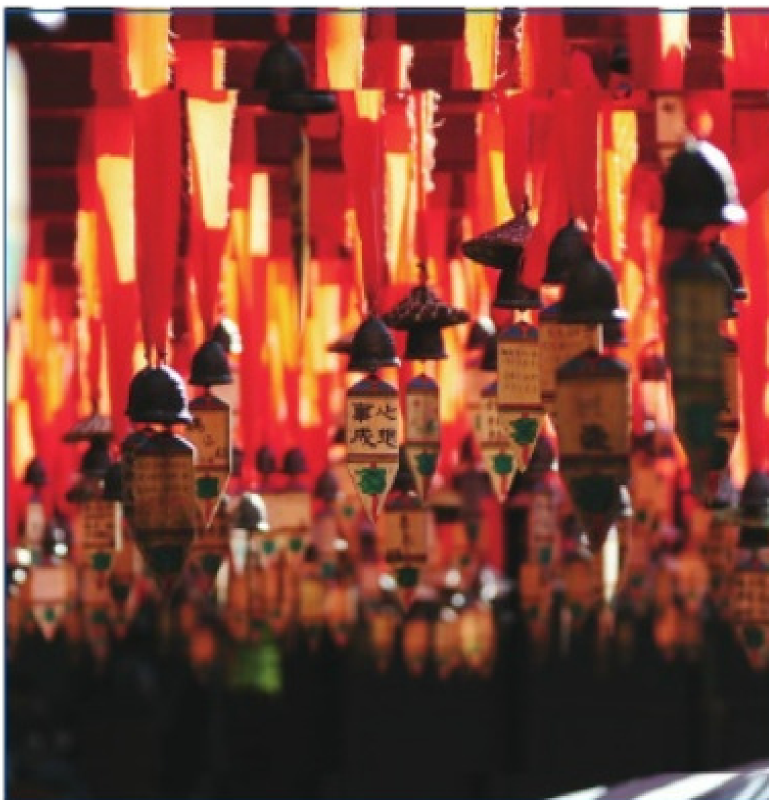
前言：

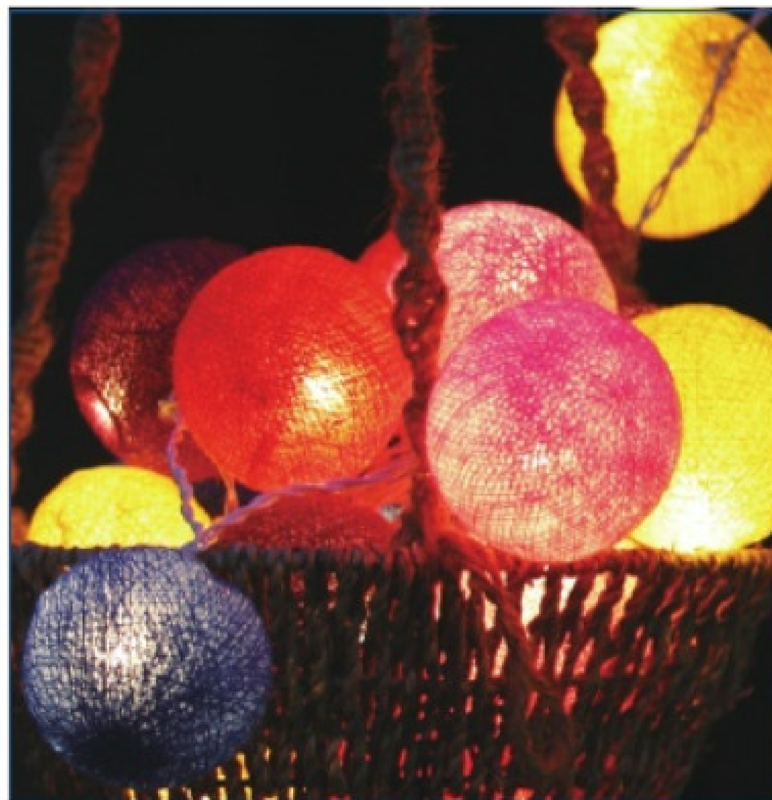
作为能够比读者朋友更早、更多接触IT产品和应用的编辑记者们，在各种铺天盖地的信息中，总是能发现很多让人无语无奈的宣传和言论。但对普通用户来说，这些难以验证的信息，却不断冲击着心里最脆弱的那一道防线，当然这正是那些“公关”或炒作者的成功之处。而我们《晶合实验室报告》的目的就是让读者真正认清这些产品或技术，不被虚假信息所左右。

本期我们要讲的，是数码摄影中的一些流言和真相，其中有些内容可能比较晦涩难懂，希望大家能够谅解（如果因此激起大家对物理特别是光学的兴趣当然最好）。

○锐？肉？相机的品牌与成像风格

在初学者中流传着一个神乎其神的说法：不同的厂商生产出来的相机有着不同的固有风格，比如老辈爱好者常说的尼康锐，佳能肉，索尼艳什么的，实际上这个结论即使不是错的，也没有太多的科学依据。就同场景实拍的对比来说，索尼的风格确实较为明显，走艳丽路线，对色彩的还原偏向过饱和，被称为味精加太多倒是也不算冤枉。但尼康和佳能在使





两张照片的局部分别来自佳能与尼康高端单反（均为焦点及附近），猜一猜哪一幅来自佳能，哪一幅来自尼康吧（答案见篇尾）

用同等级的机身和镜头拍摄的情况下，实际极难区分出来，绝对没有传说中的“锐”“肉”那样分明的差异。如果有人声称能通过照片一眼看出相机的品牌，要么是大牛，要么就是吹牛，而且后者的可能性高达99%。然而这种锐与肉的差别事实上确实是存在的，追根究底，还是因为机内算法的差别和设置偏好的不同。尼康默认锐度相对较高，而佳能默认的算法没有加锐，如果在佳能自定义调整之中设置锐度+2就会看到一个完全不一样的结果。

●锐，谁说的？

尼康锐佳能肉的流言来自于老一辈无产阶级摄影家们，这些人常出身于新闻摄影领域，而且大多使用且仅使用过尼康相机，大部分人一旦用上某个东西，必然就会宣传这个东西如何如何好，以体现自己的明智（论坛上的德托日托都是这么来的），早先照片最主要的用途是给报纸和杂志使用（大家都知道那时的印刷品是何等的印刷质量），在铜版纸彩印还没有像现在这样大规模普及之前，印刷技术和纸张根本无法反映出照片的色彩，层次细节这些东西（现在也很难，国内能印刷摄影画册的厂凤毛麟角，顶级作品都要弄到外国去印），唯一能拿来吹的，就只有锐了。但是光用锐来衡量镜头，实在是太不公平，而且近似于无知的水准了，说极端一些，锐度最好的镜头都是针对单一波长光线专门设计的，比如尼康做的一系列很奇异的Ultra-micro-nikkor超显微尼克尔镜头（详见插文），这个系列的血脉一直延续到现在，尼康借此成为位居世界第三的光刻机生产商。

●锐的本质是什么？

严格来说，锐应该是用来描述分辨率的，但是在大多数情况下，爱好者们口中的锐常常被用来描述分辨率和反差共同作用下的感官体验，简而言之，高分辨率，高反差即为锐，高分辨率，中等反差就是锐度差一点，当然低分辨率高反差也不能叫锐，那样照片看起来会很奇怪的。这个衡量标准常常有失偏颇，原因出在层次上。反差和层次是一对难以相见的牛郎织女，顾住了反差，层次会损失，顾住了层次，则看起来似乎反差不是特别好。



在焦点上纤毫毕现的成像，来自绝对不以“锐”见长的品牌

●怎么才能更锐？

锐也好，肉也罢，这些都是从胶片时代留下的印象。在胶片时代来说，能决定锐不锐的有且只有镜头本身（相机的组装带来的误差不在本文讨论范围之内），拍照的另一个重要部分——胶卷，成像颗粒比现在最先进的数码相机CCD或者CMOS上的像素点（pix）要小得多，再加上为了避免产生摩尔纹，数码相机的感光元件CCD/CMOS之前都安装有低通滤波透镜，镜头所成的像到达CCD/CMOS的时候，细节已经被大大的削弱了。所以，数码相机是无法和同档次的胶卷相机比锐度的，要是完全追求锐度的话，拿回胶卷相机吧。

尼康的超显微尼克尔镜头Ultra-micro-nikkor



在20世纪50年代，微距摄影多用于拍摄文档，资料等做影印拷贝，工业上复制图纸也要用到微距头（现在复制图纸还俗称晒图纸，就是从那时候传下来的）。当时经济的高速发展使得日本国内对文档复制用镜头的需求剧增，而那时从美国进口的镜头分辨率是针对拉丁文设计的，无法应付包含大量汉字的日文，于是日本国内企业要求尼康设计一支分辨率更高的微距镜头，尼康在1956年推出了这支Micro Nikkor 5cm F3.5。镜头的设计者是当时著名的镜头设计专家Zenji Wakimoto（胁本善司）。20世纪60年代半导体工业的兴起又对微距镜头提出了更高的要求，当集成电路进化到超大规模集成电路时，对于光刻机镜头分辨率上的要求早已超出了普通显微镜头分辨率的极限！Jun Oana博士为日本光学（Nippon Kogaku，尼康的前身）设计了超过1000线/mm分辨率的超显微镜头，这只镜头在e线（546.1um波长的单色光）上有着标准的1/25×放大率，这是尼康镜头设计史上真正的里程碑，也是日本半导体工业的基石。

○“毒，德味，大师，学习了”

被称为初学者杀手的另一个词叫德味。论坛常见的表示恭维对方拍的好的说辞有“毒”“大师”“德味”“学习了”（当然还有“求套图”），德味是个有自适应功能的赞美之词。如果对方真是德国器材，那么有德味说明对方拍的好，发挥出器材的能力；如果对方不是德国器材，那么有德味说明对方拍的非常好，把器材超常发挥了。



莱卡，德味的相机

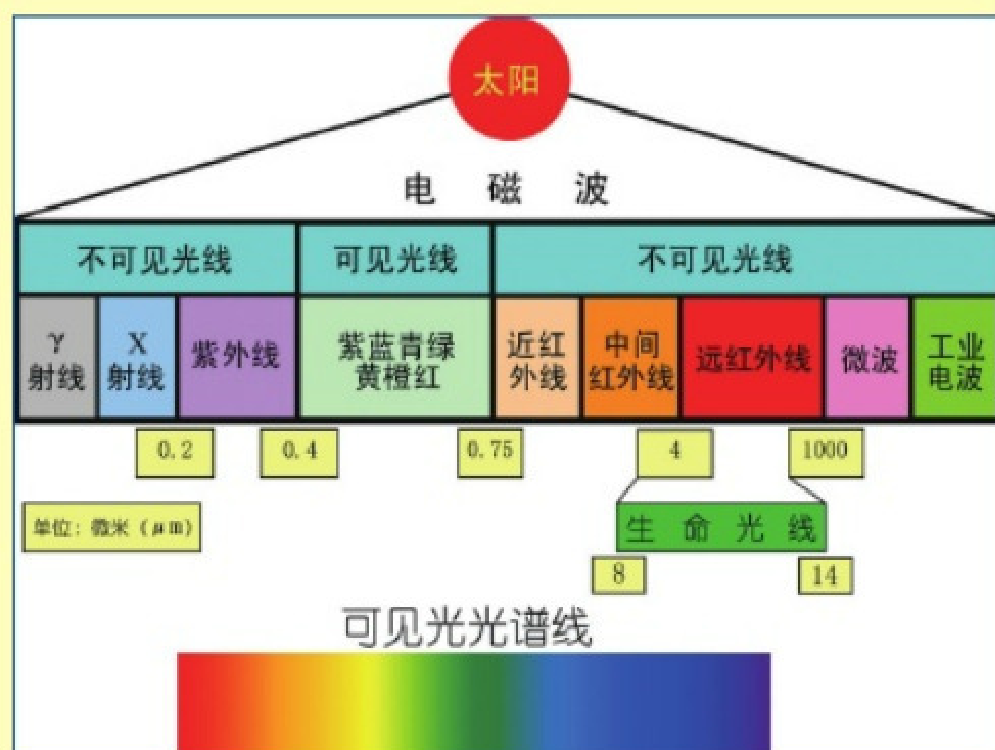
●那么，德味到底是什么？

德味其实并非一个孤立的词，说起德味，肯定会跟着油润、空气感、味道等等说法。就像说某人是个美女，一定伴随着皮肤白、眼睛漂亮、胸大、腿长等等具体而微的描述。上面说的油润、空气感、味道等等这几样，共同决定了镜头本身到底是德味，还是尼康味，还是其他的什么味。

油润、空气感、味道都是很难以言说的东西，大体上来讲油润感是指细腻的高光表现和丰富的灰阶过渡；空气感则主要是指拍摄的场景选择和镜头的背景虚化能力，以及镜头对于光线细节和层次的保留能力。至于味道，则大多数是指镜头对色彩的还原取向。因此无论德头还是日头，是否有德味主要取决镜头，其中最重要的又是3个要素：镜头的玻璃、镜头的镀膜、镜头的光学结构。

空气感的真相

在所谓德味的标准中，空气感是最难说清楚的，光线通过空气时，会因为距离及角度等产生变化，越远的物体反差越低，细节越少，颜色越偏蓝，原因是光的散射。一是因为物体反射光源进入我们眼睛的光随着其距离我们越远，散射的越严重，二是因为阳光照射气层后的散射，因短波可见光波长接近大气中的尘埃与粒子，因此更容易散射，所以透过越厚的空气看东西，有越多短波长的蓝光被眼睛接收（波长大的光线则更偏向于直线传播，必须相对直视光源才能看到。所以我们看天空时，大量短波长光线散射进入眼睛，会看到蓝色；但直视太阳，则有大量长波光线直射入眼睛，感受到的是黄或红色）。空气中的成分不同及阳光入射的角度不同，会造成色彩些微的差异。而在照片中表现出这些差异，就是所谓的空气感。



可见光光谱图

●镜头的德味从何而来？

镜头并非是简单的透光和成像校正工具，它还可近似地看做是一个滤波器，而不同波长的光线，在人类眼中就表现为不同色彩，所以镜头对光波的过滤决定了镜头的色彩还原特性。德日味的差别其实很大部分都是在通过性上面。插文中提到，短波长的蓝紫光在大气中容易折射和散射，反映到拍摄实践中来，就是我们常常看见镜头出现紫边，但是从没听说过出现红边绿边吧，而且在大气中散射的到处都是的蓝紫色光进入镜头之后还会降低整体的锐度。德日镜头在解决短波长的蓝紫色光方面的思路不同，德头一般选择高通过性玻璃，尽可能的保存所有的色彩，而通过光学结构和镀膜来降低蓝紫色光散射和折射的干扰，比如蔡司镜头常常会通过光学设计和镀膜来消除色散纠正色像差。而日头则会选择对蓝紫色光有遮断的光学玻璃，如ED镜片或者萤石镜片这些异常色散的光学材料来解决色散，实际就是降低蓝紫色光的透过率，这样既不容易出现紫边（紫色都没了），也能抑制大气散射蓝紫色光的干扰，提高镜头的锐度。两边解决问题的思路不同，导致的结果也不一样，德头拍摄的照片暗部细节更加饱满，而且常常带有非常讨人喜欢的蓝色调，而日头，尤其是尼康这类品牌，总是让人觉得色彩太干，不够油润，除了锐，什么都没有了。

另外，在光学设计中的偏重不同，也是德日镜头味道有差的原因，比如在对聚焦点的控制上，蔡司在设计时最重视红色的聚焦，像差很小，用户会觉得蔡司的红色特别细致生动，反映在最终的成像上，则会体现出焦点处红色严密毫无像差，而焦外散景则有很强的蓝紫色色调。红色是暖色，蓝紫是冷色，蔡司镜头在画面上冷暖的对比鲜明的成像特点，从颜色心理学方面来说非常讨人喜欢。

●光学玻璃有什么讲究？

在玻璃原料方面，德头大量使用高折射率玻璃，带来的最大好处就是逼真的色彩还原。采用高折射玻璃可以在保持相同折射能力的前提下大幅度降低镜片的弯曲弧度，同时可减低画面的边缘像差（有兴趣的读者可以观察近视镜、放大镜等镜片的边缘），提高影像的质量，这对大口径镜头的作用尤其明显。不过现在好日子到头了。出于环保的目的，欧盟要求停产所有含铅玻璃，德头常常使用的一种蓝色高通过的火石玻璃（flint galss，特色是高折射，高色散）也在停产之列，新生产的德头在色彩和味道上与之前生产的已经有一些区别了，目前的补救措施就是开发新的具有相似光学特性的稀土玻璃来代替。

●镀膜技术也很重要吗？

油润也好，空气感也好，在光学上主要表现为逼真的色彩还原和丰富的影调层次。不论你想怎样描述高反差、层次过渡和油润、空气感之间的关系，不同镀膜技术所带来的区别都在这一点上体现了最直接的影响。运用在民用镜

头上的镀膜主要有两种作用，其一是增透。正常情况下光线在玻璃表面发生反射的机会较大，普通的氧化镧光学玻璃，其透光率可达到90%以上，剩下的10% 则会反射出去，为了弥补这些损失就在透镜表面镀上一层膜，就可把一部分从镜片上反射出的光线再反射回镜片内，实际增加了透光效果。镀膜的另一个作用是校正色彩，比如镜头中某一片镜片颜色偏黄，则需要在另一片镜片上镀上一层对黄色光有截断作用的膜来平衡色彩。最好的镀膜应不会反射任何外来光线，呈暗紫红色（如Zeiss） 或暗绿色（如Leica），这些镀膜不但改善透光率,抑制镜内光线散射，对于色彩还原和锐度表现都有至关重要的作用。

不同厂家的镀膜技术对于镜头味道的影响相当大。世界顶级的镀膜技术主要有Zeiss蔡司的T*（Transparenz Coating）；Leica莱卡的HDC（High Durability Coating）；Swarovski施华洛世奇的SBC（Swarobright Coating）（这里多说一句，大家一听到施华洛世奇第一个反应就是各式各样的人造水晶小玩意儿，其实施华洛世奇的业务涵盖玻璃制品的方方面面，它同时也是世界最顶尖的望远镜和光学瞄准镜生产商）。Fujinon富士能的 EBC（Electron Beam Coating）；Pentax宾得的SMC（Super Multi Coating）；Rollei禄莱的HFT（High Fedility Transfer）等等。

特别说一下这个禄莱HFT镀膜，它与蔡司T*镀膜有极深的渊源。“HFT” High Fedility Transfer的中文意思为“高保真透光”，是1972年由禄来、蔡司和福伦达三大光学巨人联手打造的。早期禄来镀膜据说是由福伦达厂的真空炉加工，后来因真空炉损坏，才由其他工厂代工，直到禄来在新加坡建厂后才又重新加工生产。HFT镀膜也使用在蔡司和施耐德接受OEM为禄来定制的镜头上，由禄来指定技术制作。HFT镀膜与蔡司T*镀膜的效果很相似，特色是色彩凝重与画面空间感，在这方面更胜T*。

●镀膜的颜色

多层镀膜所呈现的颜色是多种颜色镀膜混合在一起的反射颜色（并不是说为了要作出顶级镜头就要把镀膜的颜色故意做成暗紫红色或暗绿色）。不同厂家使用不同的镀膜技术使得每个厂家镜头的膜色都有一定特征，每种镜头的膜色也各不相同。一般来说，颜色不鲜艳的镀膜光谱响应比较难控制，会出现偏色（因此在不同镜片镀不同厚度的膜也是为了调和色调）。对比日本厂商的镀膜技术，也许可以体会出完全不同于德系的“味道”。



镜片膜色都有一定特征

比如索尼的镀膜，可以看到每个镜片的膜色非常“卡通”，橘黄，淡粉这种颜色皆有之；富士低端的镀膜很艳丽（虽然是低端，却也把镜头弄得五彩缤纷），其最好的是EBC镀膜，据说比宾得的takumar还好，富士的色彩应该和膜色关系很大。尼康的早期膜色并不很耀眼，偏土绿、土黄这类色调。尼康在历史上并不以镀膜牛而著称，后来的mc镀膜已经是它本身最强的了。对于高档镜头的膜色，绿色的镀膜很讨好大众的眼睛，以前也有人说绿色的镀膜基本都是多层膜或宽带膜。这有一定道理，但也不完全对，有些低档镜头的翠绿色镀膜就很糟糕，完全为了装饰。所以说，你所看到迷人的镀膜颜色并不一定就是采用了顶级镀膜技术，膜色只是表象，高超的镀膜工艺和设计才是本质。

●好的镀膜什么样?

多层镀膜的镜头，其镜头的透光率极高，镜片表面的直接反光很弱，盖上镜头尾盖，正对着镜片玻璃逆光观看，只见镜头内“很黑”，只有从镜片的侧面观察才可以看到彩色的反光。这种反光多为深红（大幅增透蓝光）、深蓝（大幅增透红光）、深黄（大幅增透蓝绿光）和深绿色。其中，深绿色的镀膜可以同时增加光谱两端的蓝光和红光的透过率，只有光谱中部的黄绿色光才被反射回来，因为这种增透膜的透过率曲线有红、蓝两个增透峰值，就像两个驼峰一样，故又称为“双峰膜”。

多层镀膜的镜头，其各个镜片不可能都镀上同一种增透膜，否则这个镜头就会发生偏色。因此，每一个镜头的不同镜片，要根据镜片所用的材质及其对不同色光的吸收程度，分别镀上不同特性的增透膜，相互搭配起来，既能使镜头总的透光率增加，又能使镜头对色光的透过率达到平衡，做到既不偏蓝也不偏红。因此，不同材质的镜片就要镀上不同特性的增透膜，所以其镜片反光的颜色也不可能相同。镀膜设计偏向的不同，最终导致了镜头味道的不同，这也是德日头区别的核心所在。



禄莱的HFT镀膜，其颜色非常深

总结：

为了解释摄影中简单的两个说法，我们就不得不从光学、摄影器材的进化与历史、厂商的市场策略，甚至是心理学方面进行分析，可见摄影之道是非常深奥的，厂商、媒体和商家忽悠人也是很容易的。希望大家能更多的了解和学习相关知识，既提高了摄影能力，也能增加防忽悠能力。顺便公布答案，左侧为尼康，右侧为佳能相机作品。



心随耳动，近期主流及运动耳机盘选

■四川 宏安 泸焱

耳机虽小，市场却不小，随着移动数码产品的盛行，大众对耳机的需求量也大大提升，这让当前的耳机市场持续火爆。2005年，中国耳机市场的销量为2.1亿只，2007年为3.6亿只，2009年销量已经突破了6亿只，到了2010年，中国耳机销量更是一举突破7.5亿只，在未来3年亦有望保持15%的增长率。

品牌音箱和耳机不低于三成的毛利率让“城里的厂家欲罢不能，城外的厂家也急欲杀进来。”当前市场上的耳机品牌，亦因此数不胜数——除了较知名的森海塞尔、硕美科、铁三角、索尼、宾果、飞利浦、罗技、舒尔、欧凡、创新等品牌的产品外，在近期又有很多的“新面孔”全力杀入这个阵营。百花齐放、鱼龙混杂成为当前耳机市场的两种鲜明写照，也让品牌因素成为主流玩家在选购耳机时需要仔细掂量的要素。



耳机市场在2010年越做越大

激烈争战造成了耳机市场的两极分化，面对入门级耳机市场的同质化竞争，一些实力不济的厂商开始倒闭或转行，也让今年的低端市场上工包产品盛行，这类产品只有一个简单的塑料袋包装，低廉的价格成为其获得用户青睐的重要筹码。而在人手数个耳机的情况下，很多消费者已不再满足于入门级产品所带来的不痛不痒的回放效果，追求个性化、高性能的产品，强调音质，让耳机市场中的中高端产品逐步成为国内主流消费者关注焦点。正是因此，假冒品牌产品也开始横行市场，成为主流品牌及消费者头痛的问题。

随着内地运动休闲活动的兴起，早已在国外兴盛多时的运动型耳机也开始大举进军国内市场，让发烧友随时随地跟着音乐“动起来”！

○知己知彼

对整个耳机市场状况有所了解，会让自己在选购时更有“大局观”，避免走入狭小的死胡同。在2010年，无论是入耳式、耳塞式、耳挂式、头戴式、后挂式耳机，都得到了进一步的发展。而针对性的产品也更具行业特征，普通应用、运动休闲、日常办公、网吧专用、游戏影音、HiFi等类型的耳机在价位以及功能上出现泾渭分明的变化。普通应用、网吧专用的耳机可低至20元内，主流产品也不过数十元。而针对游戏影音的耳机则多在百元级别。千元以上的HiFi耳机虽然价格不菲，但在国内也开始拥有越来越大的消费群。

虽然从外观上看，耳机都大同小异，其实内在技术大有区别。以主动降


色彩变化让耳机更具个性

降噪技术、虚拟环绕技术、硬件多声道技术、2.4GHz无线技术为代表的耳机新技术值得选购时关注。


无线耳机遍地开花

在新技术方面，继2009年底世界第一款采用特斯拉音圈技术的HI END耳机T1诞生后，拜亚动力2010年再推出一款同样采用特斯拉音圈技术的便携耳机T50P，让特拉斯技术再度成为关注的焦点。将特斯拉技术用在耳机单元内能提升耳机的换能能力——强力磁路系统特斯拉耳机是普通耳机单元换能转换能力的两倍，其带来的效率提升可为广大耳机发烧友提供更佳的性能；特斯拉转换能力不仅提供高保真的声音，还能把移动播放器本身平庸的声音表现提升。

而将一些“老”技术活用到耳机领域，也能让耳机从功能和应用上焕发新生机。如创新Sound Blaste魔兽世界无线耳机是一款具备THX标准认证的产品，支持THX TruStudio PC技术。该技术专为顶级用户设计，可在PC上实现与现场演出、电影院和录音室媲美的至酷音频体验。在耳机的音频控制面板中，可对THX环绕声效进行设定，运用出众的环绕技术，THX TruStudio PC可在耳机的上、下、左、右模拟出多个音箱的效果，它通过建立虚拟的环绕声道，可提供逼真效果控制，增强音频的深度和广度，使声音更自然，营造出一个逼真世界。


2.4GHz无线产品正焕发出生机

在近期耳机市场上受关注的还有2.4GHz无线耳机技术。以雷柏H1000无线耳机为例，其采用2.4G无线技术，能够提供10米范围内的高信噪比音频传输，内置了双接收天线，耳机采用的智能芯片会自动选择信号最好的天线接收数据，使其能够时刻保持最佳传输状态。随着以2.4GHz无线技术为代表的无线耳机价格一举杀到百元内，吹响了数字无线耳机普及的号角，让其成为蓝牙耳机之外的另一种数字无线之选。在数字无线耳机的平民化之路上，雷柏、森海塞尔、魅格、欧凡、宾果、硕美科、拜亚动力等厂商都加入了战阵，让无线耳机的可选性更广阔。

○主流耳机推荐

●硕美科E-95 V2010耳机



特点：对于PC游戏发烧友来说，硕美科E-95绝对是最熟悉的游戏装备之一，其5.1声道音效可给游戏影音玩家带来更身临其境的体验。E-95 V2010则是硕美科2010最新推出的延续产品，内置高性能5.1声卡，每个声道和总音量都可以自由控制，同时麦克风也可以随时关闭。

参考价：398元

适合用户：主流PC游戏用户

●森海塞尔RS180无线耳机



特点：森海塞尔RS180无线耳机采用2.4GHz的Kleer技术，较高的带宽可以更好满足CD级音质传输的需求；动圈换能系统配备强劲的钕磁石，可以实现清晰、精确的音频重现；支持多个接收器传输，最多可支持4个人同时聆听同一首音乐；室内传输距离可达20米以上。

参考价：2880元

适合用户：中高端音频用户

●创新魔兽世界无线耳机



特点：Sound Blaster魔兽世界无线耳机集先进音频技术和THX TruStudio PC于一身，是将独特的外观设计、前所未有的无线技术相融合的产物。采用无压缩的高品质2.4GHz无线音频传输技术，清晰准确地传送每一个声音信号，让你完全摆脱耳机线的束缚享受一个完全自由的游戏境界。

参考价：1299元

适合用户：魔兽游戏发烧友

●拜亚动力T5P耳机



特点：采用特斯拉技术的T5P灵敏度高达102dB，阻抗仅为30欧，无需专业耳放。5Hz～50KHz的频响范围远超人耳听力范围，声音还原度更加出色，可听范围内的曲线更为平直，谐波失真最大值只有0.05%，完全具有高端HiFi耳机的能力。不愧为拜亚动力新一代的旗舰产品。

参考价：8600元

适合用户：高端发烧友

●魅格PC31无线耳机



特点：PC31采用2.4GHz无线传输技术，成熟的解决方案提供了良好的传输效果，在使用的时候可达到有线耳机的传输效果。耳机外观设计简洁明快，采用全双工工作模式，保证了放音和采音同时进行，使用方便。耳机放音表现富有冲击力，听歌看电影都适用。

参考价：99元

适合用户：普通游戏用户、音乐爱好者

●索爱MW600蓝牙耳机



特点：索尼爱立信MW600重13g，内置麦克风和通话接听按钮，最大特色是采用了隐藏式OLED显示屏设计，在耳机激活状态下，可以显示歌曲名称、电池量和来电者等具体信息。支持蓝牙2.1技术，具备数字噪声消除/回音减弱功能，同时该耳机还内置了FM收音模块，娱乐功能更加完善。

参考价：335元

适合用户：数码玩家

○运动型耳机产品推荐

喜爱音乐的朋友，无论是在工作、逛街或者是在运动健身时，总喜欢戴上一副耳机享受音乐。在办公室或街上使用一般的耳机当然没问题，但在做运动（如跑步）时，佩戴一般的耳机便很容易脱落，所以我们也为这些用户专门准备了几款运动型耳机。与强调音质和时尚的主流耳机不同，这类耳机对外形设计和材料有特殊的要求，一般而言，产品应具备以下4大特性。



在运动的同时享受音乐，是很多发烧友的最爱吧

防滑：运动时往往会跑动跳跃，因此耳机必须具备防滑设计，以免在运动时耳机脱落。

防水：耳机具备一定的防水能力，可避免被内侧汗水或外侧的雨水沾湿而导致损坏。

轻巧：运动型耳机的设计以轻巧为主，避免耳机重量给用户造成负担。

弹性：采用有弹性的耳机线，以防止因拉扯而损坏耳机。

下面笔者为大家搜集到市面上畅销的4款运动型耳机代表产品，并作了一番简单的比较试听，感兴趣的朋友可以作为选购参考。

●JVC HA-FX67-R-J



胜利（JVC）公司新推出的一款运动型耳机HA-FX67，是专门为健身运动而设计的耳机产品，其外形看起来跟一般的入耳式耳机相同，其实耳机外壳的后半部分采用硅胶气垫设计，让耳机更紧贴耳蜗，防止耳机在运动时脱落。此外，该设计还可减少漏音，使隔音效果更好。

技术规格：
频率响应：10Hz～23KHz
灵敏度：101dB/1mW
阻抗：16Ω
线长：1.2m
重量：3.9g
价格：268元

试用感受

笔者试用JVC HA-FX67耳机时发现，虽然它号称是一款运动型耳机（最明显的设计是给耳机加了一个气垫，让耳机不容易脱落）。但除此之外，无论线材、防水效果等均与一般耳机无异。

至于音色方面，这款耳机比较注重低频效果，播放节奏感强的流行歌曲时，人声恰到好处，低频强劲，但整体音场显得不够开扬。

●森海塞尔PMX 680

德国知名耳机厂商森海塞尔（Sennheiser）跟运动服饰品牌阿迪



达斯（adidas）合作，推出了4款运动型耳机，包括：OMX 680、MX 680、CX 680及PMX 680。这4款耳机除采用防水、抗震材料外，还使用专利Dupont Kevlar技术加强线材的柔韧性，让耳机更耐用。

森海塞尔PMX 680耳机采用脑后挂耳式设计，它是专门为剧烈运动人士设计的，可防止跑步或大动作运动时耳机跌落地上。此外，其颈绳含有反光材料，也能为喜爱晚间跑步的朋友增加安全性。

技术规格
频率响应：18Hz~20KHz
灵敏度：120dB/1mW
抗阻：16Ω
线长：0.5m+0.7m音量调整
配件：防水保护袋、音量线控
重量：18g
价格：399元

试用感受

笔者比较欣赏森海塞尔PMX680耳机的脑后挂耳式设计，它不仅佩戴舒适，运动时也不会轻易脱落，而且防水效果好。此外，这款耳机采用非入耳式，即声音不会直接进入耳道，跑步时能听到外界的声音。

音色方面，这款耳机的音色非常开扬，高、中频部分均有不错的表现，缺点是低频部分显得有点软弱无力。

●飞利浦ACT101M/97

近期，荷兰飞利浦（Philips）公司推出Activa系列的“便捷式健身装置”，包括一对挂耳式耳机，以及一个小巧、内置4GB容量的MP3播放器。功



能方面，除可播放音乐文件外，它还能测量运动时的卡路里消耗量、跑步距离等资料。

同时，这款播放器内置独特的TempoMusic功能，可根据运动员的摆动节奏自动选择节奏合适的歌曲进行播放。此外，Activa还具备飞利浦公司独家的Full Sound音质提高技术，可优化不同类型音乐文件的音色。

技术规格
MP3容量：4GB
播放格式：MP3、WAV、WMA、AAC
线长：1.2m
接口：USB 2.0
配件：4GB播放器、臂带、保护套
价格：999元

试用感受

这款MP3播放器内置测量卡路里消耗量的独特功能，对于一款“运动装置”而言显得非常实用。虽然售价比较高，但绝对是运动时听歌的好搭档。

音色方面，笔者同样播放流行歌曲进行测试。感觉耳机的低频充沛，高、中、低音3段的音色大体相当，较好地做到细腻性与音乐感的平衡。

●索尼NWZ-W252



索尼（Sony） NWZ-W252是该公司第二代的MP3播放器加运动耳机系列，这款心形的防水挂耳式耳机的右侧，其实是一个内置2GB内存的播放器。换言之，使用时无须再连接播放器，完全脱离了线材束缚。机身上设有Jop Dial旋钮，方便用户在做运动时挑选歌曲。

另外，耳机部分采用优质的13.5mm EX耳机单元，除提供更为清澈的音色外，还能加强低频效果的拓展。

技术规格：
MP3容量：2GB
播放格式：MP3、WAV、AAC、Riff
接口：USB 2.0
机身颜色：黑、白、粉红、青绿
重量：43g
价格：515元

试用感受

索尼NWZ-W252耳机的外形设计独特，有多种颜色供选择，比较适合爱美的时尚一族。MP3播放器直接设在耳机上，完全不须接线，能防止运动时拉扯到线材的问题出现，是实用和轻巧兼备的设计。

音色表现方面，13.5mm的耳机单元在高、中、低频等3段表现平均，能重现出音乐本来的韵味，没有添加“味精”。

○小结

耳机市场虽然是康庄大道，但千军万马争过仍让这个大道显得异常拥挤。近期耳机市场“危机与机遇并存”，巨大的市场给了包含山寨货在内的产品同等机会，市场竞争的惨烈也开始悄然闪现，市场出现新一轮洗牌势所难免。而要想在这激烈的竞争中异军突起或永葆青春，厂商们必须快速提升产品的品质和性价比，以提高产品的知名度。而大浪淘沙之后，未来的耳机市场也将因此更精彩。这正是广大消费者和游戏玩家最乐见的。P



A卡超频利器——Redeon BIOS Editor实战

■四川 闻钊
河北 鸾飞庆天

为获得更高的3D性能，喜爱玩电脑游戏的DIY玩家往往不惜工本选购高端显卡并对其超频。通常没有太多超频经验的电脑用户都喜欢借助于软件或驱动方式来进行超频，例如PowerStrip、华硕显卡驱动等，这种超频方法的优点是简单易做，但是如果用户重装显卡驱动程序和工具软件，就会丢失原来的设置参数，这对于经常更换硬件的超频玩家而言，无疑非常不便。

针对近期市场上的热销型号--ATI HD 5000系列显卡，国外一家著名的硬件网站Tech Power Up推出了新版Radeon BIOS Editor工具软件（下载地址：http://www.techpowerup.com/downloads/1924/TechPowerUp_Radeon_Bios_Editor_v1.27.html），可让用户进一步从硬件层面修改显卡的工作频率、电压、风扇转速等设置参数，把显卡功能充分发掘出来，下面笔者就为大家作一简单介绍。

一、显卡BIOS主宰频率

很多用户可能注意到市面上采用相同图形核心的显示卡，由于品牌及型号不同，往往有着不同的工作频率设置，部分产品也因此标榜为“加强版”“超频版”或“黄金版”“白金版”等，其实根源就在于显卡BIOS资料有所不同。因为显示卡的工作频率、核心电压、内存参数、乃至风扇转速等，一切资料均记录在BIOS内。这里顺便补充一点，很多用户误以为显卡的芯片及显存频率、电压等设置参数都是固定在相关芯片内，或至少是烧录而不可更改的。其实不然。显卡的设计跟主板类似，它也专门设计有一块独立的可擦写Flash芯片，负责记录所有可调整的设置参数，显卡生产商在出厂前也会进行相关检测，再根据产品实际表现作出频率调整，即可成为不同版本的产品。但显卡BIOS不像主板BIOS那样为用户开放设置界面，让用户也可以随便调整，唯一能让普通用户感觉到其存在的，大概就是开机时在主板检测界面出现之前，那转瞬即逝的显卡品牌Logo和型号配置信息。

即使是非常崇尚DIY的显卡厂商，至今也不直接开放显卡BIOS调整功能，当然也说明了对其调整是比较危险，而且并非普通用户可以进行的，以往只有足够自信和富有经验的高级DIY玩家才能采用这一方式进行显卡超频。但直接修改显示卡BIOS设置参数的超频方法优势非常明显，它无需在系统内驻留程序保持参数修改，即使重新安装操作系统，这些参数也仍然保持，不需再用显卡驱动程序或第三方工具软件进行设置。

二、视窗界面修改显卡BIOS

Radeon BIOS Editor是Tech Power UP网站推出的，针对ATI/AMD显卡的BIOS修改软件，其最新版本号已更新至1.27，可支持从早期的HD 2900 XT到最新的HD 5000/6000系列显卡。不过，Radeon BIOS Editor仅担当着修改设置参数的角色，用户还需要另外下载一款ATI WinFlash工具软件（http://www.techpowerup.com/downloads/1919/ATI_Winflash_2.0.1.13.html），才能在Windows平台下修改显卡BIOS资料。下面笔者就以一块AMD RADEON HD 5830显卡为例，示范如何修改显卡的图形核心/内存频率来实现超频。

1.首先运行ATI WinFlash软件不要关闭，然后运行Radeon BIOS Editor软件(*)，在程序的主操作界面上依次点选“Acquire→Browse”，以指定

ATI WinFlash软件的可执行文件所在位置。然后勾选“Force flash项目”，目的是强制刷新BIOS（**图1**），并单击“Acquire BIOS”按钮从显卡直接读取BIOS资料。

注*：这里采用两款软件联动方式，也可分开处理，先用ATI WinFlash导出显卡BIOS，再用Radeon BIOS Editor修改，之后用ATI WinFlash写入，但要频繁切换程序和界面，比较麻烦。

2.返回Radeon BIOS Editor程序的主操作界面，切换到“Clock settings”标签页，里面显示出详细的显卡出厂信息，其中“Clock info 00”一栏为显卡在3D运行环境下的工作频率。用户可直接修改图形核心和显存的工作频率，如笔者将其修改为850/1200（**图2**）。

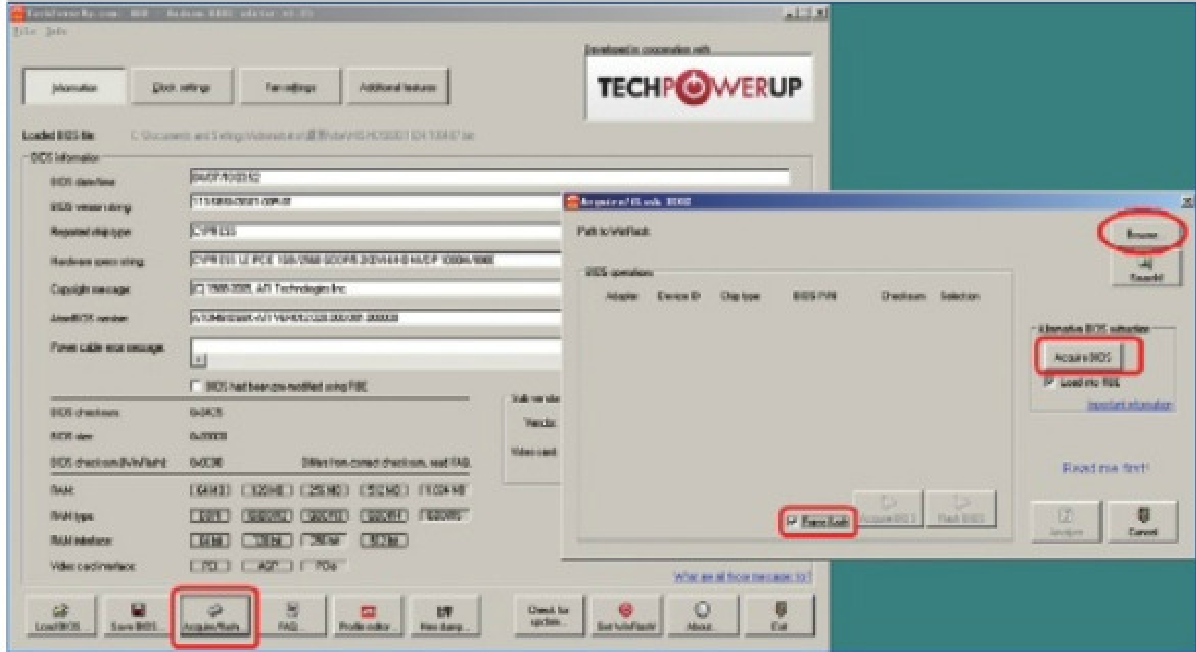


图1

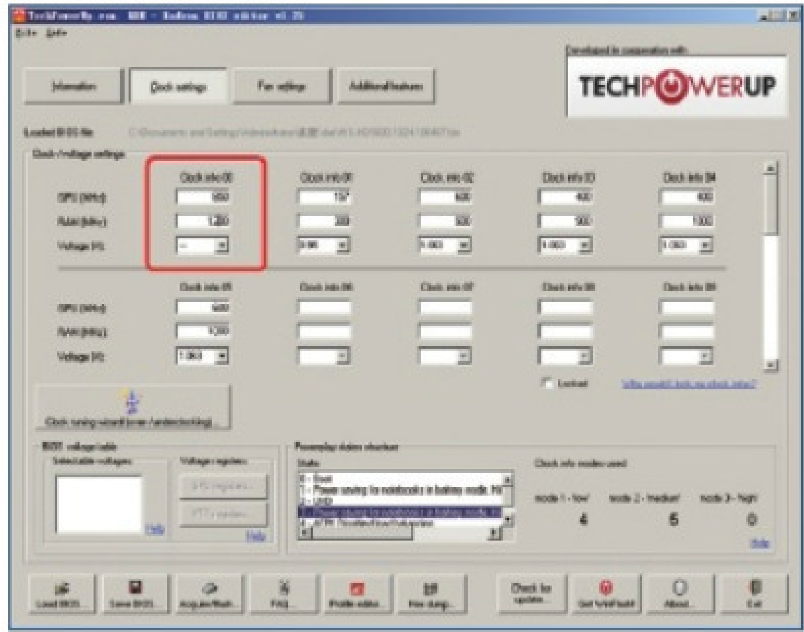


图2

3.接下来，在程序界面下方单击“Save BIOS”按钮保存已经修改过的BIOS文件（如：hd5830oc.rom），再依次点选“Acquire→Flash BIOS”，把已修改的BIOS文件重新刷入到显卡的Flash ROM芯片中，至此完成超频设置过程。

三、超频效果测试

为验证Radeon BIOS Editor软件的超频效果，笔者专门进行了一番简单的超频效果测试，供大家参考。

（一）测试平台：

处理器	AMD Phenom Ⅱ X4 955
主板	GA-MA785GT-ID3H
内存	2×DDR3 1333 2GB
操作系统	Win7 Ultimate
显卡	XFX讯景HD-583X-ZAFC白金版（1GB GDDR5显存）

（二）性能测试

项目	超频前	超频后
图形核心/显存频率（MHz）	800/4000	850/4800
3DMark VantagePerf	P12546	P12683
3DMark VantageGPU	13065	13305
STALKER：CoP（Day）	74.6	79.4
STALKER：CoP（Night）	79.1	82.8
STALKER：CoP（Rain）	86.5	92.5
STALKER：CoP（SunShafts）	47.2	50.6

（三）结果分析

笔者测试使用的AMD RADEON HD 5830显卡，核心/显存默认工作频率为800MHz/4000MHz，在将其小幅度超频到850MHz/4800MHz后，已经使得3DMark测试得分和游戏性能均获得提高。当然，每张卡的超频幅度可视其自身的“体质”而定，你也有可能将显卡设为更高的频率。

四、总结及注意事项

总的说来，通过对显卡BIOS进行超频其实并非什么新鲜事物，但用Radeon BIOS Editor软件修改BIOS，步骤要比以往简单一些。不过有一点需要提醒大家的是，这种方法使显卡损坏的风险要比普通的软件超频方法要高一些。特别是大部分显卡都没有提供类似主板Clear CMOS这样的功能，不可从硬件上恢复BIOS，因此一旦超频过度，无法进入系统，就很难自行更正了。

如果不希望自己昂贵的显卡“变砖”或烧毁，在此笔者有如下建议：

1.一定要在确认显卡在能承受的频率范围内进行超频，可以考虑先用软件方式进行超频和烤机，确信没有任何不稳定的情况，掌握其稳定超频范围。

2.建议进行小幅多次的频率渐升方式（建议5MHz～15MHz为一阶段），并在每次小幅提升频率后都进行足够的烤机测试。因为显卡接近运行和散热极限时，会在满载运行时表现出不稳定，而新型显卡在桌面状态都会自动降低频率（参见图2中Clock info 01、Clock info 02等栏中的频率），因此是比较稳定的。所以观察到满载运行不稳定时，还可马上退出3D程序，通过这一软件进行降频处理。但如果大幅超频至黑屏状态无法进入系统，甚至直接烧毁，就难以补救了。

3.即使进行了稳定超频，显卡的整体功耗和发热量也会提升，特别是散热需求可能会超过原配散热系统的能力，因此应准备好足够的供电能力，并加强显卡自身及周围的散热。

4.由于这款软件还提供有其他高级选项，如不确定其用途切勿修改，否则显示卡也很容易报销。P



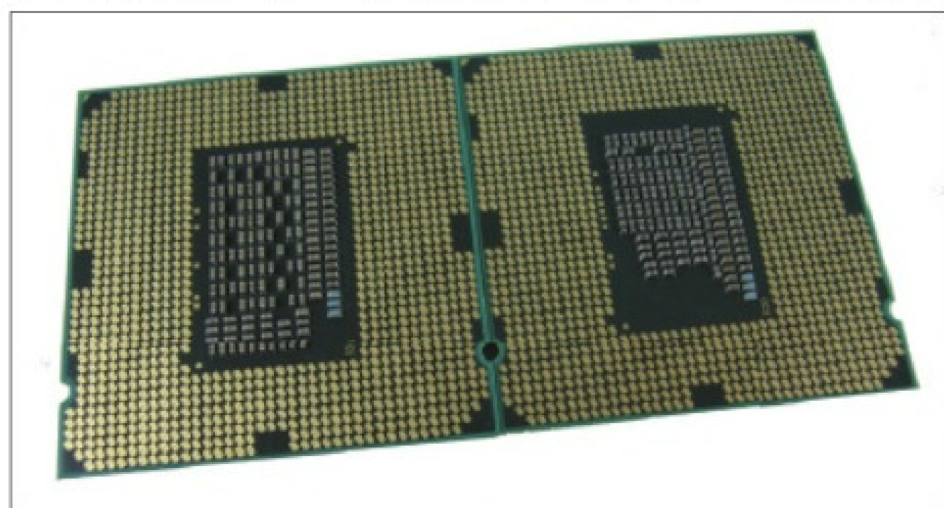
最好配备强大散热系统的显卡进行超频，或考虑更换散热器



平台转换谈升级

■北京 墨汁做寿
广东 狂奔鸭

升级是月月说年年谈的话题，通过更换CPU、显卡等配件，可获得直观的性能提升，同时价格又比整机更换便宜。但随着平台转换速度的加快，Intel平台上的处理器升级似乎走进了死胡同，从2009年其将LGA775升级到LGA1156和LGA1366接口后，今年的"Sandy Bridge"又将接口变更为LGA1155和未来的新高端——LGA2011，如想升级为新型CPU就必须更换主板，Intel处理器在高速的架构升级下，价格又来不及进行大的调整，远没有AMD来得厚道。虽然AMD的高端CPU在2010年不甚给力，但AM2+接口可以兼容AM3与AM2接口CPU，400元以下和500～700元这两个值得选择的升级价位上也不断有新处理器加入，低端配置换芯价格合理，性能提升也明显。除了处理器升级外，在显卡、内存和硬盘上的升级也会给系统带来非常明显的性能改进，大家不妨考虑一下！


Sandy Bridge核心目前推出的产品均为LGA1155接口

●处理器升级

尽管2011年毫无疑问将是Intel Sandy Bridge和AMD APU、Bulldozer这些新平台的天下，但它们大都是偏重应用能力而非纯粹性能的产品，较早的处理器型号与之相比在性能上的差距不大，还可能因为甩货等原因出现价格的快速下降，所以旧平台升级问题仍值得考虑。

当然出于对实际应用能力和市场货源的考虑，值得进行处理器直接升级的主要是AMD AM3、AM2+接口平台。Intel LGA1156与LGA775用户则要面临很尴尬的局面——中低端处理器的格局与价格变化很小，值得升级的四核、高频双核等产品如酷睿i7 860等近期的降价幅度很小，有些甚至还因缺货造成价格上涨，如酷睿2 Q9450。如果是采用了低端双核处理器如赛扬双核E1XXX的用户，目前对专业应用和多任务处理有一定要求，可以考虑升级为四核处理器，而采用奔腾E4XXX以上处理器的用户，且仅对高频双核有需求的用户，因为相关产品的价格没有明显下降，性能相对于奔腾E4XXX处理器提升远没有价格差距那么明显，我们不建议进行升级。



酷睿2 Q9450的价格不降反升

在值得进行较大升级的AM3、AM2+平台上，对本次装机指南主要针对的学生及年轻的中低端用户而言，千元级以上的6核羿龙Ⅱ虽然性能出色，但价格过高，因此主要选择的还是4核级产品，如仅售780元的AMD羿龙Ⅱ X4 900e。需要注意的是，AM2+主板虽然是"百搭"的平台，但这只是在接口的电气结构方面没有问题耳机，如升级太新的AM3处理器，还是应考虑到主板BIOS、供电能力等多种限制因素，并且我们也不考虑如速龙64 X2 6000+这样功耗过高的产品，以保证升级系统的稳定性。我们在市场中寻找了如下几款非常值得升级采用的处理器。

推荐产品及注意事项				
厂商	AMD	AMD	AMD	Intel
型号	速龙Ⅱ X2 215（散）	羿龙Ⅱ X4 900e	羿龙Ⅱ X2 550（盒）	Intel 酷睿2四核 Q9300（散）
接口	AM3	AM3	AM3	LGA775
核心	Regor	Deneb	Callisto	Yorkfield
生产工艺	45nm	45nm	45nm	65nm
核心数量	2	4	2	4
主频	2.7GHz	2.4GHz	3.1GHz	2.5GHz
总线频率	2GHz（*）	2GHz	2GHz	1333MHz
二级缓存	512kB×2	512kB×4	512kB×2	6MB
三级缓存	0	6MB	6MB	0
接口类型	AM2	AM3	AM3	LGA775
内存支持	双通道DDR2/3	双通道DDR2/3	双通道DDR2/3	根据芯片组
热设计功耗TDP	65W	65W	80W	95W
参考价格	290元	780元	615元	840元
注意事项	可使用原有风扇	基本可使用原有风扇	高主频在一般应用中速度较高，但功耗稍大	需自行购置风扇。
推荐人群	低端用户	较多专业应用或多任务用户	中端用户	较多专业或多任务用户

注*：AMD及Intel酷睿i架构的外部频率已不能算是传统意义上的总线频率

AM2和AM2+乃至AM3接口电气规格都将相同，不过AM2采用HyperTransport 1.0/2.0（HT 1.0/2.0）总线和DDR2内存，AM2+支持更快的HT3.0总线以及DDR2内存，AM3则采用HT3.0总线并且支持DDR3内存（也可支持DDR2内存）。

综上所述，AM2+主板是一个万金油，只要有它的存在，无论你是资金紧张只能选择老式的AM2接口产品，或是准备升级到未来的AM3处理器都没有问题。所以笔者认为目前采购AM2接口的速龙64 X2处理器配合AM2+主板仍有意义。

●内存硬盘升级

2GB及以下容量内存、320GB或以下容量硬盘的用户，为了能够和最新的Windows 7操作系统配合，也需要增加内存与硬盘，这些非常简单，而且从本文截稿时看，目前这两类产品价格正是相对较低的时候。

在升级这两类产品的时候需要注意以下几点：

1.P35、G31及更新的主流主板均支持双通道内存架构，可明显提升内存带宽，但需要成对的内存在规格上完全相同，否则成对内存的容量与等效速度都就只能是较低容量、较低速度的那条内存的两倍。

2.购买硬盘时要考虑到主板的SATA接口数量、电源的接口数量、机箱的3.5英寸扩展槽数量，并在选择时注意同型号同容量下的缓存容量差别。

3.无论是内存还是硬盘的价格都并非和容量呈正比关系，目前来看容量价格比最高的是DDR2、DDR3的2GB单条产品，以及500GB～2TB的硬盘产品。

推荐产品：

在这一项目中我们的选择与上期新春装机专题中类似，不过对增加第二块线数据存储硬盘或DDR2内存升级用户，我们推荐如下产品。

1.威刚2GB DDR2 800 (万紫千红)及宇瞻2GB DDR2 800(经典系列)内存，这两款产品均为CL=5的产品，性能接近，价位也都处于同规格品牌内存的最低端——195元。



威刚2GB DDR2 800 (万紫千红)

2.希捷Barracuda Green 2TB（ST2000DL003），这是一款环保绿色硬盘，价格仅有630元。其转速为5900rpm，但配置了很大的64MB缓存和SATA3接口，在较低的功耗与振动、发热下，能达到较高的持续读写速度。不过受到转速限制，在存取时间方面有一定劣势，不适合作为系统硬盘（相关评测见2月下刊新品初评）。

另外希捷2TB容量、5900rpm转速、32MB缓存的Barracuda LP（ST32000542AS）；西数的2TB容量、5400rpm转速、64MB缓存的Caviar Green（WD20EARS），也都值得选择，价位也比较相近。

●显卡升级

由于处理器系统的缓慢升级，即使对2009年的中端系统来说，应对目前的一般应用、游戏甚至高端游戏都不在话下，但在显卡方面却显得有些过时。2010年底，DX11显卡已基本涵盖了市场的主要层面，并且不断有新产品推出，目前正是更新显卡的好时机。

对本文针对的主要用户来说，高端显卡虽然性能强劲，但在价格上很难让人接受，因此笔者选择的主要是有一定游戏能力，而且价格可接受的800～1300元左右的显卡。这一档次的主要显卡性能，可以参考本刊2月上期的相关测试，它们的3D性能与低一档次产品以及早期的同价位产品相比，提升非常明显，更适合主流游戏，可在中等甚至最高图形设置下运行最新的

DX10、DX11游戏大作。

在这一档次的产品中，针对喜爱3D游戏大作的玩家，笔者推荐超频版的产品——七彩虹iGame460烈焰战神以及迪兰恒进HD6850酷能+，两者都以和公版同等的价位提供了明显更高的性能。在3D游戏大作中它们完全可以最高画质设置和全高清分辨率获得流畅的帧速，甚至可开启2～4倍全屏抗锯齿来获得更好的画面。


铭瑄GTS450黑武士



双敏无极2 HD5830 DDR5黄金版

对最新3D游戏大作需求并不急迫，或对游戏画面要求不高，只期望能在较好画质下感受游戏的玩家，则可考虑选择899元价位的NVIDIA GeForce GTS 450和AMD（ATI）RADEON HD 5770，以及少量价格大幅降低的RADEON HD 5830。我们推荐的铭瑄GTS450黑武士和昂达HD5770 1024MB神戈同样是两款超频但价格并未上涨的产品，另外如果对挑选显卡品质有自信的话，可考虑一些狂降至999元价位的RADEON HD 5830产品如双敏无极2 HD5830 DDR5黄金版/白金版、祺祥智能HD5830无忧版1GD5等，它们的流处理器数量及处理能力、显存带宽等主要指标均明显高于RADEON HD 5770甚至其超频版产品，因此3D能力更强。

●其他

最后，以往的升级策划中经常会提到的显示器、键鼠、外设等产品，价格有一定下降，同价位产品性能也有一定的提升。但对中端配置用户来说，与已拥有的产品相比，在实际使用中不会体现出明显差异，不值得进行升级。

但目前仍有不少用户，特别是2008年之前装机或装机时采用了低端配置的用户，仍在采用20英寸以下显示器、键鼠磨损已较严重，甚至接近了使用寿命，则可考虑进行升级。目前23英寸甚至更大尺寸、各种广视角广色域显示器价格逐渐平民化，无线键鼠的价格已经降入有线主流甚至低端键鼠的水平，是值得考虑的产品。



推荐产品：

1. 戴尔UltraSharp U2311H，这是一款23英寸显示器，采用IPS面板，分辨率为1920×1080，垂直及水平可视角度均达到了178度，支架提供了升降旋转、左右转动、倾斜及高度升降功能。这款显示器色彩还原好，可视角度大，且提供了五年质保。其1499元的价格接近普通面板液晶显示器，而在新蛋等IT电子购物网上甚至还有更好的价格。

2.罗技M215无线鼠标，这款产品虽然是一款不足百元的低端鼠标，但罗技出色的设计与做工还是赋予了它比较不错的手感和性能，适合希望摆脱鼠标线限制的普通用户。

3.微软舒适曲线2000，这款产品拥有出色的人体工学设计，同时114元左右的价格并不高，唯一的问题是体积和占地面积都较大。


罗技M215无线鼠标

4.希望拥有一体化设计的键鼠外设吗？罗技MK260无线键鼠套装（119元）、罗技G1游戏键鼠套装（179元）、Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装（299元）等3款产品分别面向无线普通用户和对性能功能要求较高的中端用户、游戏玩家。


Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装

●平台升级

对2007年及之前的系统而言，资金比较充裕的用户应考虑更新平台，对主流用户来说，节后全面上市的新一代智能酷睿处理器将是最好的选择。当然对于性能需求不高或资金有限的用户，可参考上一期杂志中的攒机方案，选择AMD APU或Intel酷睿2平台。

需要注意的是，新一代智能酷睿平台性价比虽然出色，但价格其实还略高于其规划水平，另外配套的6系列芯片组被曝出SATA Bug问题，SATA2～5接口会随时间推移出现性能降低。如果能够再等待两个月的话，相信会有更好的性价比并能让人使用得更放心。

推荐产品：

酷睿i3-2100+微星PH67S-C43，价格约1600元，是最低价格的新酷睿平台，其通用运算与图形性能明显强于定位接近的酷睿i3 530平台。

头牌新闻

尼康2011年春季COOLPIX全系列新品全球同步发布

■本刊记者 魔之左手

2011年2月，尼康公司全球同步推出COOLPIX全系列新品，其中包括5款COOLPIX S系列数码相机，两款COOLPIX L系列数码相机及两款COOLPIX P系列数码相机。

COOLPIX S系列相机为多彩、时尚的轻便型数码相机系列。5款新型COOLPIX S系列机型包括S9100/S6100/S4100/S3100/S2500。它们配置了背部入射式CMOS传感器，即便在黑暗的场景也可拍摄出美丽照片，有效像素达1600万级，新款超薄18倍变焦尼克尔镜头以及色彩靓丽的大尺寸触摸屏。COOLPIX L系列相机操作简便，功能强大。COOLPIX L120是一款功率强劲的变焦相机，提供21倍光学变焦，通过侧面变焦控制可轻松调节变焦，此相机配备高清晰LCD显示屏，设计优雅美观。COOLPIX L23是一款适合初学者使用的相机，具备各种先进的自动功能，操作简便，拍摄更便捷有趣。COOLPIX P系列相机为多功能、高性能轻便型数码相机系列，具备多种拍摄功能。尼康本次推出了P300/P500两款相机，均采用背部入射式CMOS传感器，可加快相机处理能力，在黑暗或光线不足的环境中也可拍摄出清晰、动人的图片。



从左至右依次为尼康COOLPIX L23、P300和S2500

硬件店

微软首款平板鼠标Arc Touch上市

微软首款平板鼠标Arc Touch近日在中国上市。这款产品将平板折叠概念运用于鼠标，并在产品功能上采用多功能触摸滚轮，一个滚轮轻松实现快速查看、翻页、自定义等多种用途。Arc Touch的最厚处还不到15毫米，只要一个简单的动作，就能转换弯曲与平展状态，同时电源会自动开启和关闭。平板设计可便于轻松装入包、手袋或者口袋中。Arc Touch鼠标采用微软BlueTrack蓝影追踪技术，让消费者能够在几乎任何表面上使用鼠标。它的多功能触摸条除滚轮功能外，还有三个用于新增功能的叩击"按钮"：上翻页、下翻页和中间点击区，用户可根据需求对这三个区域进行自定义。为让用户能更快适应从传统滚轮到触摸式设计的转换，Arc Touch采用了模拟传统滚轮使用感受的振动技术Haptics。它采用超小Nano磁性纳米接收器，可吸附在鼠标底部，便于插拔携带。



Razer便携游戏音箱强力出击

近日Razer（雷蛇）发布了一款超便携立体声音箱——Razer Ferox锥齿悍鲨，以小身材带来好音质，并且提供了身临其境的360度全方位声场。锥齿悍鲨采用伸展式共鸣腔，可提供更强劲、澎湃的低音，经优化的数字音频放大器和30mm驱动单元使声音体验更完美。Razer Ferox锥齿悍鲨开关方式独特，启动时只需在每个腔体上轻轻按下，就会缓缓上升并开始播放。它采用3.5mm音频接口，拥有12小时续航时间的可充电电池和LED电量指示灯。这款音箱还附赠便捷的便携袋，目前建议零售价人民币499元。





AMD新软件推动APU应用开发

AMD公司宣布推出新版的AMD加速并行处理（APP）软件开发套件，完全支持AMD APU，OpenCL 1.1 和AMD RADEON HD 6900 系列显卡。可让GPU和CPU协同工作，以更快的速度应付高负载的计算任务。AMD 加速并行处理（APP）软件开发套件的新版本为

2.3（AMD APP SDK v2.3），除了支持AMD Fusion APU和OpenCL 1.1，还给OpenCL提供了增强的运行性能和数学库。让软件开发人员可以充分利用异构计算平台的并行处理性能，比如AMD融合了多核CPU和支持DX11 GPU的E系列和C系列APU。

七彩虹iGame鲨鱼560Ti上市



近日七彩虹联手NVIDIA正式推出了基于鲨鱼仿生学设计的iGame560Ti 烈焰战神-X D5 1024M显卡，该卡支持可定制配件——Air-kit空力套件，采用双风扇鲨鱼仿生散热，增强显卡透气性和导流性。它搭配6+1相“呼吸”供电，使用三星0.4ns显存颗粒，PCB镀银设计，相比于旧有的镀铜PCB，拥有更好的呼吸散热性。 另外它还拥有专为玩家打造的一键超频按钮，可在两个频率间自由切换，核心显存频率达到900MHz/4200MHz。该卡目前已正式上市，市场参考价：2099元。

理光宣布为GXR相机系统开发新扩展单元



近日理光公司总裁兼首席执行官近藤史郎宣布，将为GXR可互换单元相机系统开发新型扩展单元。GXR是一款创新的可互换单元相机系统，可通过安装集镜头、图像感应器和图像处理引擎的相机单元实现用户不同的需求。此外也可以增加除相机单元以外的其他设备，从而使相机的功能大大加强。而与之前单元不同，此次宣布将要开发的将是一款采用外接镜头的全新扩展模块。它将配备一个23.6mm×15.7mm（APS-C尺寸）总像素大约1290万的CMOS感应器作为图像感应器，并配备一个最新开发的焦面快门。同时拥有镜头安装单元，充分利用所安装镜头的光学特性，摄影师可以安装诸如Leica M镜头之类的镜头，并将它们与GXR搭配用来拍摄图像。这一模块的发布时间预计为2011年秋季。

佳能发布入门单反600D/1100D

在2月7日CP+日本国际影像大展举办前夕，佳能新推出两部入门单反EOS 600D与1100D，以及卡片相机、镜头、闪光灯配件。首先介绍一下600D，佳能EOS 600D是在2010年大获成功的佳能550D的后续机型，延续了其轻便型入门单反的定位。600D仍然采用了和550D规格相同的1800万像素APS-C幅面的CMOS感光元件，搭配14 bit DIGIC 4图像处理引擎，可以为我们带来细节丰富，色彩还原真实的图像。佳能600D的感光度从ISO 100-6400，扩展模式下可以达到ISO 12800的级别。佳能EOS 600D与EOS 550D相比，硬件上最大的变化是引入了旋转式液晶屏，此外还增加了智能自动场景模式、内置闪光灯无线引闪和创意滤镜3项功能。佳能EOS 600D的连拍速度和550D一样，依然为3.7张/秒，对焦系统为9点AF，来自7D的双层63区测光系统，保证拍摄图像的曝光准确。在视频拍摄方面，600D维持1080p的水准，可以记录画质非凡的高清影像。EOS 600D的套机将会搭配新升级的EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 IS Ⅱ镜头销售。



软件圈

诺基亚将采用Windows Phone系统

2月11日消息，诺基亚在伦敦举行了战略发布会，宣布该公司将与微软进行广泛的战略合作。微软Windows Phone操作系统将成为诺基亚主要的智能手机平台。诺基亚今日公布了公司一系列新的战略规划，包括管理层调整、运营结构的变动、与微软的战略合作计划等，以此加快公司在多元竞争环境下的执行力。诺基亚此次公布的战略措施要点包括：Windows Phone手机将成为诺基亚主要的智能手机平台；4月1日起实行新的公司结构，分为两个事业部：智能设备、移动电话；诺基亚平台的应用程序及内容商店也将整合并入微软MarketPlace等。但值得一提的是，诺基亚仍不打算立即放弃塞班系统，在已经售出2亿台塞班系统机器的今天，仍计划未来再销售1.5亿台塞班系统手机。诺基亚总裁兼CEO史蒂芬·埃洛普（Stephen Elop）在伦敦举行的新闻发布会上说。“目前，开发者、运营商和消费者都想得到极具吸引力的移动产品，但这不仅包括设备，还包括能创造出色体验的软件、服务、应用以及客户支持。诺基亚和微软将结合各自的优势，创造出一个全球覆盖面最广、规模最大的生态系统。现在是三强竞争了。”微软CEO史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）则表示，“我为与诺基亚合作而感到兴奋。移动生态系统在速度、创新和规模的推动下实现繁荣。今天宣布的合作将提供难以置信的规模、广泛的硬件和软件创新技术以及已经过验证的执行力。”



诺基亚总裁兼CEO史蒂芬·埃洛普（左）与微软CEO鲍尔默共同出席了发布会

晶合快评

光影交错下的空虚——技术与人性的脱离

■晶合实验室 魔之左手

不断更新的显卡，不断加速的CPU，不断增长的存储介质，不断进步的内外设计与工艺，让我们的电脑及数码产品都无可否认的越来越强大和绚丽，但它们带给我们的感动是否越来越少呢？

春节假期中，笔者准备好的PS3游戏盘在盒中安睡了整整一周，而是用《银河英雄传说Ⅲ SP》陪伴了整个假期，此游戏其实已古老到编辑部中绝大部分人都没听说过，但却能以相当简洁的界面与命令模拟战术和战略，已经算是非常完善的产品。但很遗憾的是，一直到2008年推出此游戏第七代，都变成了所谓的即时战略+战棋类，彻底放弃了战略方面的内容，卖点则变成了更华丽的动画、更全面的将领和旗舰收录收录等，至少对笔者来说，是完全背离了原著以策谋夺取银河的本意。



简陋的《银河英雄传说Ⅲ SP》（左上图）
华丽但已变了味的《银河英雄传说Ⅶ》（右上图）

而重新审视那些具有代表性的，笔者经常拿来测试电脑，特别是显卡的游戏们，赛车游戏碰撞和灰尘效果越来越真实了，但改变不了它用键盘只会走蛇形；SLG越来越火爆了，但改变不了它规模好似乡里干仗，战术无从谈起，地形不起什么作用，规则更是简单，就是手快胜手慢、玩久的胜新手。

至于小编原本喜欢的的FPS，更是让人摇头比较快，尽管人物场景极尽真实或绚丽，但总是感觉缺了点什么，让笔者没有兴趣去玩第二遍，甚至懒得通关一次。因为打来打去都是外星或辐射或变异怪物，即使撞大运碰到和人类作战的游戏，那么对方也只有两种来头——恐怖分子或所谓的邪恶轴心。至于场景，怪物总是在室内与森林中，因为它们大都没有远程火力，要从近处跳出来才有杀伤力，这事儿很古怪，连枪都不会玩的它们怎么跨越宇宙来到这里的呢？至于和人类的战斗，则总是在山区和城市中，莫名其妙地变成几十米内的枪战，敌人更是像吃了不好的东西一样在主角面前左右乱蹿，其实他们那么多人，直接冲过来就可以把主角和队友都踩死了。

至于真正常见的IED、迫击炮，火箭筒以及贫穷的邪恶轴心军队总也有些装备的各种远程精确火力、装甲兵器、飞行器等几乎完全不见踪影（大概开发者也觉得主角要是和这些玩意儿对P，就不叫科幻甚至不叫玄幻，叫幻觉了），偶尔出现也不是攻击主角，而是动不动就被主角抢去爽一把。这种打移动靶、捉迷藏、玩心跳，时而模拟驾驶的东东早已让笔者打到吐了。真的很怀念Bohemia时代的《闪点行动》，那些卧倒一片，比我身后的猪头队友，战术素质高上5倍的敌人，还有被敌人发现后一枪黑掉、在坦克里被RPG或T80爆掉，以及被装甲车追的无路可逃，这样的感觉真好（我是不是太BT了）。笔者常想，也许随着游戏的开发难度及成本越来越大，程序员和美术设计们越来越忙不过来，关卡设计和编剧都被迫改行了。



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

为什么我们的游戏排行榜上总是那么几款游戏，也真是无可奈何啊。而在更广泛的领域中，技术的发展似乎也常常违背我们的意愿，并非造福大家，而是带来更多烦恼。

各种产品与技术的发展，已经让我们很难成为所谓“生活中的多面手”，笔者的爱人常常回忆她的爷爷，老人家能够修理家中小到簸箕，大到推车，以及台灯等电器，甚至是工厂的纺纱机等几乎所有物品，也会为幼小的她制作万花筒等各种玩具。而笔者的老丈人则在医生的技能之外，能够掌握的仅限于一些果树栽培与焊接技术。到了笔者这一代，即使是大学的化学专业和目前工作方向的IT资讯，评测等方面，都只能说是“略懂”了（真的是略懂，和那个摇着羽毛扇的小胡子说这话时的意思完全不一样）。当然这种知识圈的缩小并不是因为智商的降低（笔者的爱人说：“嘁！”），而是因为知识爆炸的社会中，人们越来越难以掌握生活中需要的全部知识，无法如小农经济时代的自给自足方式生活。

但至少在目前的国内市场上，每个消费者却还是不得不成为生活中各个方面的全能选手，否则从制造商到服务企业，都会毫不犹豫的“宰你没商量”。去年年底和今年年初，当笔者作为消费者与“科技以人为本”、“沟通无处不在”等几家厂商与进行的交锋中，又一次体验到了科技时代的无奈。原装配件的昂贵、自动短信的理由，都是“无可奉告”的内容，即使是所谓“圈内人士”的笔者，在他们面前也完全没有办法，更何况普通消费者。至于目前曝出的某些超市价格欺诈，不也正是利用了科技带来的快速结账能力，才能在消费者反应之前就快速计算并收取到那些并不合理的费用吗？P

漫画作者：SUNS





一、Mobile Market——有趣、实用、适合多数人的平台


MM可以应用到多数主流手机上，不再需要额外支出

1.App Store最好用？

技术的变革永远那么令人心动，我们如今除了感受3G技术的优势外，还能发现它悄悄地改变了我们对网络的理解，将我们带入了移动互联时代。于是人们对各种掌上应用程序有了需求，这也成就了苹果的软件商店（App Store），其“软件平台”的模式得到了许多消费者的认可，简洁、便利的概念也成了竞争对手学习的榜样，这其中就包括Google Android的电子市场（Android Market）。多数人都意识到苹果取得了成功，他们飙升的股价足以证明这点，可一个具有实际意义的问题摆在我们面前——对多数人来说，App Store是最好用的吗？

当然，不同的人有不同的答案，比较有趣的是，一定还有许多人根本不知道什么是App Store，这在笔者看来一点也不稀奇，因为苹果的产品并不是大众化的，尤其不适合国内用户。他们的定价、销售模式根植于国外市场，迁移到国内后定然水土不服，苹果目前遇到的种种尴尬便证明了这点——人们宁愿放弃保修也要“越狱”，不仅为手机造成安全隐患，也涉及违法使用盗版软件的问题；信用卡支付让人头痛，并不是所有人都有办理信用卡的需求，更何况支付美元的方式本身也值得商榷；许多人不理解为什么必须用“iTunes”，他们只想把下载的电影复制到手机里……

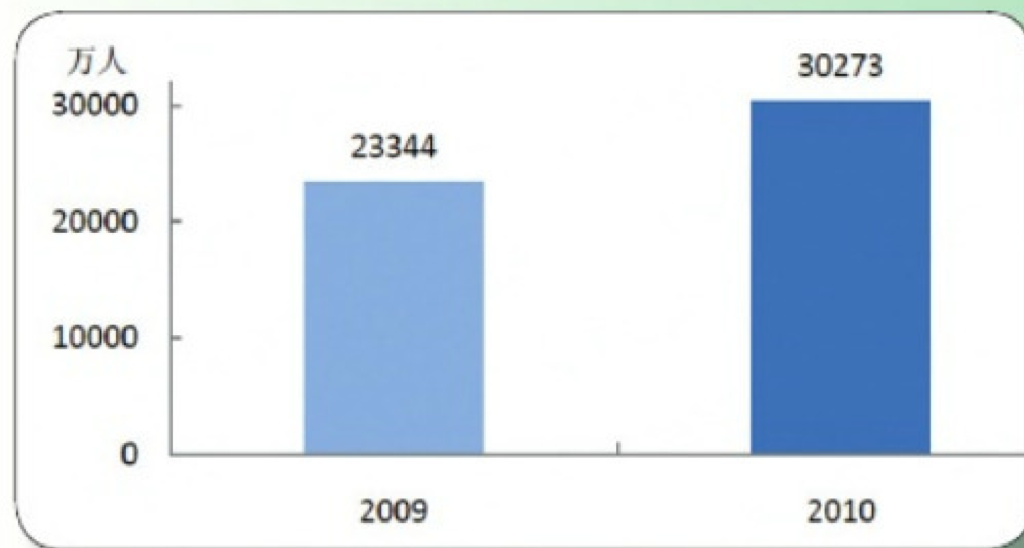


App Store的付款方式让人很纠结……

对国内多数习惯了Symbian、Windows Mobile的人来说，苹果的种种“优势”确实是不小的负担，苹果的封闭性更让人望而生畏。尽管苹果并不如想象中的那么好用，但我们也有接受新技术、使用便利软件平台的需求，难道这就必须花天价买一部iPhone，换掉之前好好服役着的手机吗？在灰心丧气前，在浏览器中进入“mm.10086.cn”，你便可以看到一个全新的世界——中国移动Mobile Market（下文简称“MM”）。

2.MM不仅是个很棒的“商场”，更是个近乎完美的平台

MM有我们喜欢的所有元素，对普通用户有无比强大的吸引力，只要切身体会一下就能发现她是多么善解人意。首先MM不限制手机种类，尤其不排斥用户众多的Symbian，横跨了众多硬件平台，所有人都能在MM上找到想要的软件和服务。其次是MM付费方便，由于中国移动为电信运营商，可直接通过手机支付，在这类问题的解决方式上具有着得天独厚的优势，且还可压低成本，使软件定价更合理。



手机上网网民规模（CNNIC数据），其中有多少是高端用户？笔者认为不超过10%

最后中国移动拥有海量用户群，根据CNNIC的数据，截止到2010年12月，我国手机网民达3.03亿，而中国移动作为电信业的龙头，在其中占有统治性的份额。这就像水滴与大海之间的关系一样，我们每个用户都像水滴一样渺小，但若凝聚在一起便成了能改变世界的力量，MM有了用户基础，再辅以合理的模式，就必然会吸引到优秀的开发人员，这使得虽然MM起步稍晚，但不缺少优秀的应用软件和游戏，这其中不乏制作精美、素质一流的免费程序。其实MM的优点远不止笔者上文陈述的几条，更多方面是体现在实际应用中的。总的来说，MM给了我们的是一种久违的亲切感，她不仅真正属于普通使用者，还适合优秀的开发人员实现自我价值，更适合有梦想的青年人创业打拼，其平台的优越性更是前所未有，我们甚至无法估计她的潜力。如果你想体验一下的话，现在不妨就使用这个平台，加入到众多与自己有共同爱好的伙伴中，去体会科技进步带来的快乐，感受MM所有人性化的功能。

二、实际应用，如何让手机变身全能娱乐中心

既然只言片语难以说清MM的所有优势，那么下面我们就来切身体验一下MM，看看她到底是不是名符其实。笔者使用的是一部Symbian S60系统手机，网络为移动的G3业务（TD-SCDMA）。手机虽然不花哨，但绝对够实用，再加有MM提供各种应用，已经足够满足日常使用了，在物价飞涨的当下，这就是省钱的好方法呀！

1.给你一个舞台——跨平台的终端适配

如果你和我一样已进入了“mm.10086.cn”，笔者很高兴你做出了明智选择，而且MM中更多了一位好朋友。如果不急着下载各种软件，可以先到“MM部落”转一转，你会发现有“Symbian部落”“Android部落”“ WindowsMobile部落”“OPhone部落”“KJava部落”……甚至还有不少特定型号手机的“部落”，再仔细一看，你便会发现所谓“部落”其实是各种论坛，其中有各类好玩的文章，而且整个社区的发展态势良好（我们是不是应该先“占个座”呢？）。

回到网站首页，点击左上方的“未选机型”来设定使用的手机，网站便会筛选出适合的软件。如果没有在列表中找到，可以直接输入关键字搜索，部分没有被归入列表的手机便会显示出来了。



点击网上左上角的图标选择自己的手机机型



选择界面上罗列出了许多手机，热门机型被诺基亚占领



选择之后会跳转到该机型的专区，界面十分清爽，注意推荐的软件价格只要0.99元，而且下载是免流量费的，和白送差不多了

2.满足不同口味——主题、游戏、应用、品牌店

截稿时MM的应用数量共为53 336个，它们包括精美的主题、画面出众的游戏、新奇实用的应用软件等。MM还有自己的客户端，在手机上就可以实现和PC上的MM几乎一样的功能，而且客户端的界面布局、操控方式都十分出色，在移动3G网络下的访问速度也相当快。

笔者一口气下载了好几个游戏、工具和主题，它们之中贵的5元，便宜的约1元，与App Store相比价格很实在。而且比较有趣的是，每个人对软件的喜欢也不同，我认为有的免费软件质量也非常好，一些只要1元的软件也具有很高的素质。挑选软件的过程很愉快，几乎让人上瘾，尤其页面访问和下载的速度都较快。软件大多是国人开发的，很贴近我们的日常生活，虽然数量上不能和App Store相比，但真正常用的软件在MM也基本都能找得到。游戏也是很重要的，MM有很多中国风格的游戏，比如武侠、玄幻……这些游戏在MM中很受欢迎，能看到很多热心玩家在页面中留言讨论。



MM客户端十分精美，流畅的操作感让人喜欢，可以下载软件、游戏、视频、音乐……它们都经过工程师严格测试，确保安全无毒无收费陷阱



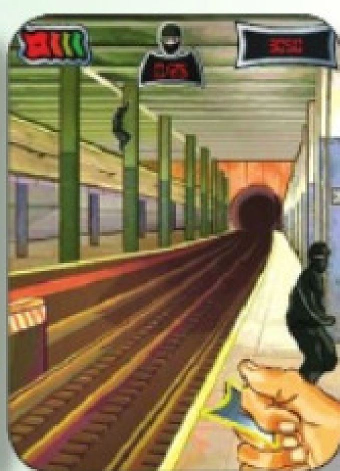
下载软件时，它的售价、介绍、评测、用户评价都会在同一页面展示，十分清楚明了，不会让人迷惑

3.不担心乱收费——MM有免费试用

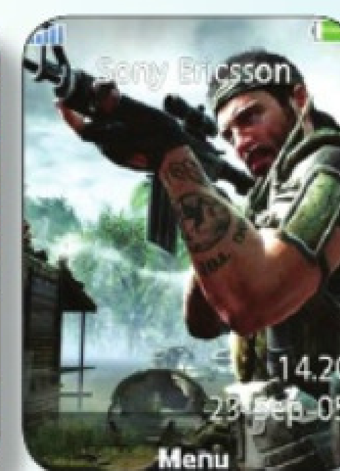
从某种角度上说，MM非常厚道了，除了下载软件的流量全免外，更重要的是它有一个很符合我们消费观念的功能——“先用后买，不高兴不买。”这就是说，无论MM上标注的软件是多少钱，我们前期的下载、使用等都是不收费的，这个过程被称为“体验期”，体验期结束后如果不满意，可选择卸载软件不支付任何费用，而且MM可以确保用户的利益，程序不可能偷偷扣费。MM之所以采取这样的策略，是为了鼓励消费者使用、测试并支持正版软件，是不是很棒呢？











MM中工具软件也一应俱全，并有各式各样的游戏，其中休闲游戏比较耐玩、RPG剧情引人入胜，它们的游戏性都很好



MM中一样有许多限时免费的软件，快来发现它们吧，不要错过了好机会喔！

金山多益

黑暗中的多面手

《神武》幽冥地府攻略



幽冥地府在《神武》十二门派中以玩法多样著称，地府玩家可以在战斗中扮演主攻手、辅助师、战局控制者等多种角色。他们擅长夜战，除拥有隐身和救人技能外，还拥有一些强大的干扰和辅助恢复技能。大多数玩家可能对幽冥地府这个门派还比较陌生，本文将为大家着重分析，幽冥地府大致有三种玩法：控制系、攻系与辅助系。

控制系

擅长干扰的死亡使者，这是官方对地府的描述。那么，怎么才能将地府打造成为一个优秀的控制角色呢？下面从加点、装备、宝宝、战术四个方面，来谈谈我对这个问题的看法。

加点：控制角色需要中速、高防、高血。解析：一个强大的控制师，他必须要有比常人快的速度。想一想，如果没有比常人更快的速度，每次等人出手之后才出技能，还能控制得住谁？加点方案：2敏、1.5防、1.5血。

装备与特技：高敏鞋子、愤怒腰带、高防衣服、高灵项链。特技：慈航普度、晶清决、魔兽之印、圣灵之甲、四海升平。

宝宝：控制师不具备攻击性，为了不让别人以为控制师好欺负，所以还是多多带杀伤力很强的宝宝吧！宝宝方案：隐身高攻宝宝、神佑复生法宝宝、神佑复生血宝宝。

战术：第一回合施展嘲讽技能，使目标有较大几率攻击你；第二回合施展死亡缠绕技能，受到攻击时一定几率令目标恐怖。如果对方大唐扫不倒想扫的人，而是扫向高防的你，再如果对方的宝宝受到恐怖导致下回合不能出手，这时候对方的战力已经大打折扣了。要知道，一场战斗的胜负，往往是由开始几回合内的战况决定的。



控制系玩法加点



具有攻击性的宝宝

攻系

擅长夜战，这是官方对地府的描述。在黑夜里，地府就是一个夜魔战士。

加点：给予敌人致命的打击。加点方案：5力

装备与特技：一把利剑（高输出的武器），全身带加力量的装备（化全身的优势转换成为强大的攻击力）。特技：破血狂攻（狂战士必杀技、必备），破碎无双（给予低防的魔法者致命攻击）

宝宝：弱弱的主人需要给力的宝宝，所以主要以血宠为主，用药物扶持这个看似很弱但又具毁灭攻击的主人。宝宝方案：隐身攻宠、神佑复生血宠。

战术：杀人谁都会，所以就不说那么多废话了。在黑夜降临的时候，对自己使用隐身，让自己变身成一个无敌狂战士，展开疯狂的屠杀（记得先把对方的感知宝宝干掉），让敌人在你一次次毁灭的攻击下崩溃！



愤怒腰带

辅助系

地府是搞辅助出身的，这是本文作者对地府的描述。我们可以根据技能排除法来找出地府的出身。在《神武》里，门派角色大致分为三种，攻系、封系、辅助系。首先，地府的魔法技能伤害是固定的，物理攻击技能更是一个都没有（在战斗中，玩家90%的操作都是使用技能），技能很不给力，他能称为攻系吗？然后，是不是封系呢？与攻系同理，地府所有的技能里，没有一个是封印技能，瞎子都知道地府不是封系。地府含金量最高的技能就是还阳术（复活技能，奶爸、奶妈的标志性技能），所以，地府是很强的辅助门派。

《神武》的幽冥地府凭借独特的门派特色和门派技能，在游戏中充当着多面手的角色。对于我们玩家而言，地府的魅力也正在于此，选择了地府，就是选择了多姿多彩！



宝宝攻击

完美时空



《神鬼世界》速冲75级，你行吗？

相信每一个《神鬼世界》的玩家，都知道这款游戏的升级速度如何了！1~40级几乎就是坐着火箭往上升，但到了40级之后，在重点考虑技能升级时，升级速度大大降低。有的玩家喜欢存经验来点技能，也有人喜欢快速升级来穿上新装备。不管怎么说吧，40级以后可是大有事儿做了。干什么都讲究一个效率，那我们就来谈谈升级的效率、赚钱的效率吧。

要想快速升级，最佳途径就是组队挂机去刷怪。如果是刚到40级，那么就马上去罗阿之港做剧情，任务、任务、再任务，达到45级还是很轻松的。到了45级之后，去亚特兰蒂斯领取那个每30秒恢复2000MP的Buff，这样将在接下来技能效果的4个小时内，节省下一大笔蓝药水钱。此时就要有一个固定队伍了，目前最效率的队伍依然是以DPS为主，此时要看队伍成员的整体实力。我所组建的是固定队伍，职业搭配为2神射、2魔导、1圣骑、1诗舞。有人说为什么没有要祭祀，因为诗舞可以加Buff，而祭祀只能加血。在团队实力够用的情况下，诗舞的加血足以承担团队的消耗。

此时最佳的升级路线就是去挂巨石深渊。再挂巨石深渊之前，记得先把1.5倍经验领取，这样为快速升级带来巨大的帮助。这里要说一个很重点的问题，那就是选择巨石深渊的层数。平民只能选择1层，因为2、3层的怪防御和HP强化了很多，没有在45级装备上打攻击石头的话，几乎很难单人杀死怪，而且就算是全队输出一个，效率也绝对没有1层的快。所以说，非RMB玩家选择1层，而RMB玩家直接下到三层。

差不多在巨石深渊练到52级的时候，就可以去做46级与51级的主线剧情任务了。依然是组队状态下去进行，当然完成主线任务后，可以去幽灵岛副本继续刷经验，3FB次完成后，可以考虑点一下技能。如果说装备上的石头够强悍的话，也可以选择直接升级。此时去做试炼任务，应该可以接近55级左右的样子。如果能赶上第二天更新的话，那么就继续做试炼任务，这样会有叠加奖励。如果不想去试炼的话，那么就做各种日常吧。磁欧石副本、魔法学院、每日智力问答、家族任务等等，把这些任务都清了，也能得到不少的经验。到了56级的时候，记得速度去做主线剧情，这样就接近60级了，再完成每天固定的FB任务，轻松达到60级。

到了60级之后，可以慢慢放松下来了。因为60级是很重要的分界点，装备、技能都需要开始整理，以便快速的升到75级。对于装备的选择，当然是用黄金装备，因为灵魂装那是为PvP服务的，所以建议大家直接无视灵魂装的出现！（PS：60级PvP也没啥意思，还不如快速升级！）这里，笔者只想说一句话，那就是装备附加的种族伤害，记得一定要用恶魔伤害！因为死亡神殿中的全部怪物，都是恶魔系。

最后来看看其他方面的内容吧，我想大家最关心的就是宝宝了。我给出的意见就是在升级阶段，宝宝能打出什么就用什么，完全没有必要为此时的宝宝花一分！都是过渡期，倒不如留下钱和道具，给后期的领主宝宝来使用。此外对于赚钱方面而言，我是在75级之后，才开始考虑的。魔法学院、每日答题、巨石与死亡3层Boss，都是不错的赚钱途径。这里我也想告诫一些网络写手们，不要用你们那卖苦大力换来的钱，就说成是赚钱攻略，真正的赚钱是从装备开始的，出卖体力，只能赚些小钱，根本无从谈及真正的赚钱！

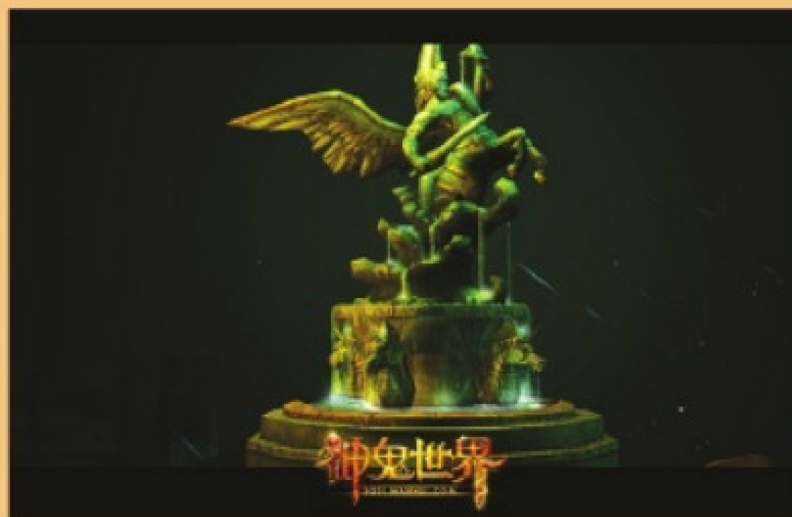
好了，基本上75级的流程就是如此，从75到90级的流程，我想各位也都深知，每天泡在冰心那里就行了。不过从75级开始，就要考虑PK的问题，灵魂套装又是一个头疼的存在了。这点，我们下次再谈。











空中网

《功夫英雄》开测之前，就以QTE作为主打，吸引了很多读者的注意力！小编也被这个游戏的QTE吸引住了，网游中引入单机动作游戏中的QTE，会是怎样的情况，今日，就随着小编去看看吧！



《功夫英雄》首测新手任务详解
QTE贯穿新手始末

登录界面：子弹时间特效

《功夫英雄》的登录画面采用的是3D动感变焦型的动作镜头，登录器安置于中央，静止是你看到的一切画面假象，真相是3D旋转式的动感视角切换。如果你是一个电影迷，不难发现这是影片中的常见手法：激烈打斗或高速运行在最高潮时，时间突然静止，所有人的表情、动作各不相同，随后镜头缓慢旋转，你能清晰看到浮在半空中人们的神态举止，令人浮想联翩。

这种特效最初是由《黑客帝国》开始流行起来，因而这类高速运行下的动作静止，被称之为“子弹时间”。目前，“子弹时间”特效已被用于中外电影大片中，例如去年热映的《盗梦空间》《生化危机3》等，都采用该表现手法。

创建界面：职业的选择

《功夫英雄》的职业有6种，隶属于三大门派。精武门的职业是武师与神射手；正仓院的职业为阴阳师与忍者；共济会的职业为传教士与狙击手。小编初步估计，职业的特点如下：

武师：皮厚血多，游戏中应该属于MT的类型。

神射手：远程，控制性强，应该属于风筝流的类型。

忍者：近攻，估计是刺客的类型。

阴阳师：远程范围攻击，属于法师类型。

传教士：辅助与治疗为主，奶妈职业。

狙击手：爆发性强，远程输出型。

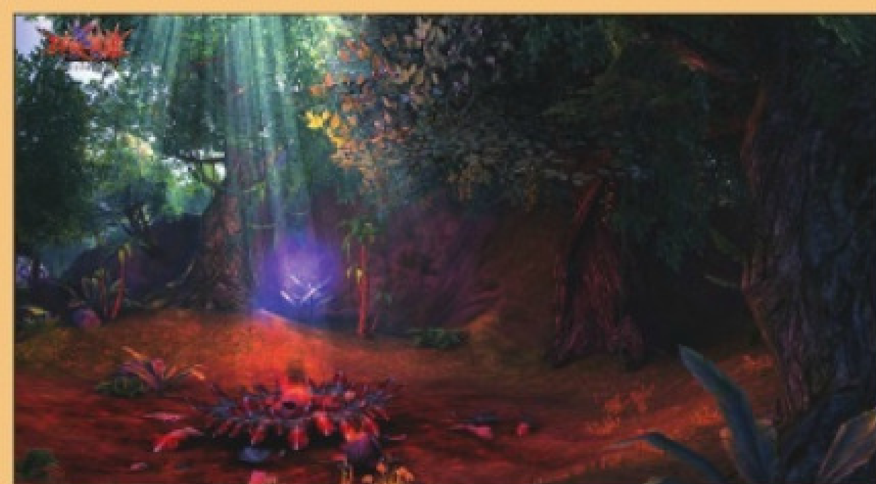
每个门派的人物创建地图也不一样。精武门的创建界面定义在佛山，理由：你懂的。细致的瓜果蔬菜、古色老街、美味的佛山小吃，带你走入佛山之中。正仓院的创建界面相当华丽，樱花烂漫，日和风的建筑，极具诱惑性。共济会的创建界面是个西洋花园，你能看到旧金山的金门大桥，周围别致的小洋房，整个色调偏亮，象征着这个门派注定是要把光与热带到这个世界。

当然，正式测试可能有所出入，小编根据经验归纳六种职业的类型，读者之后首次进入游戏，可以有一个参考。而且三个门派还有不同的场景地图，这里小编要小小泄露一下：正仓院的师门场景太美了，以至于编辑部的MM们都想选阴阳师这个职业，小编我苦口婆心说：阴阳师虽然很漂亮（连武器都是华丽的扇子），但是真的不适合女孩子，作为法师职业，需要一定的操作性的！

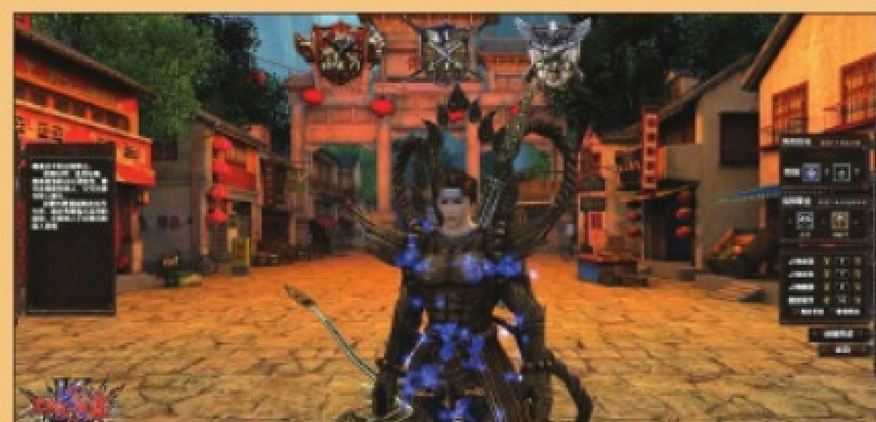
人物创建 万众造型搭配的选择

《功夫英雄》中的人物创建，分为发型、发色、面部与面部细节四大块，每一块均有10种造型供你选择，因而，你完全可以组成万种的搭


凤凰村


凤凰孵化之地


共济会人物创建界面


精武门人物计划

配方案，每种都会不一样。冷酷、妖艳、凶狠、豪迈、柔情、酷雅、纯情……只要是你想的，你就能搭配出来。

新手村 强大的QTE系统

新手村为凤凰村，据说这里的场景是从凤凰古城之中实景采集而来的，在凤凰村你只要根据叶问的指引完成任务即可。《功夫英雄》自宣传开始就以QTE为点，如果是喜欢QTE的玩家，你们可以放心，从新手村开始，就能让你体会到QTE的乐趣，同时，打击感与动作性很强，在国产游戏之中属于佼佼者了！

首先一段QTE，是通过叶问的剧情任务，翻过高山，此时QTE出现按键提示，按键正确后，则是一段非常华丽的飞跃（酷毙了！），达到另一段。为了这种体验，小编还特地再练一个号感受一番呢！

而后的QTE，与Boss战联系在一起，那就是战凤凰。在进入Boss战副本的时候，你同样会遇到QTE系统，当你完成按键后，会发现自己是侧身从悬崖边上飞跃过去，这种斜飞行的操作，在网游中极其罕见！

最后击杀凤凰Boss，除了QTE之外，还会随着战斗的深入出现各种特效，例如周围会出现火焰，给人一种身临其境的感觉。由于时间问题，出了新手村小编没有继续下去，但是新手村那几段超酷的QTE动作，给我留下了极其深刻的印象。

因为测试时间过于短，因此小编只能把这款游戏的大致体验说一下，《功夫英雄》之后的重点，必定是在打击感、PvP上面。作为一个玩家，这款游戏从新手村就出现QTE，怪物掉落的时候，还有“魂”的获得与积攒，如果你喜欢玩单机动作类游戏的话，就会发现《功夫英雄》在动作打击感、PK打怪设置上，都有单机动作类游戏的影子，使得游戏整体上节奏明快，具有很强的动作感，弥补了MMORPG网游动作软弱的缺陷。

根据介绍，能力魂的积攒，是直接吸收到自己身上，是可以提供增加技能的使用，这点，就需要后续深入玩法，目前的技能只能用一个“华丽”形容，但是由于等级低，技能并不多，在操作性上没有什么评点。

下面，小编就来解析下比较让人心动的地方。

1.变身：在新手过程中，会有一套“戏服”，当你连击达到一定程度后，就有变身效果。你选择的职业不同，变身后的样子自然也不同哦，拿到什么样的戏服，你就能变成什么摸样，比如测试的时候，就有变成陈真、服部半藏和佐罗的，而且更酷的在于，变身后你会发出一个超强的BT技能，几乎可以秒杀全屏。

由于新手阶段，并没有试过这种变身能否用于PK，否则在PvP的战术上，则更有变身的成分考虑在内。



雷老虎原画



正仓院门派场景



正仓院人物创建界面

2.QTE：QTE系统小编之前已经有所介绍，《功夫英雄》的研发团队对于动画做得非常的细致，因而如果你喜欢看画面的，QTE绝对给你最特别的享受。

3.电影化：无论是游戏画面、NPC人物，几乎都能让人联想到某些电影。除此之外，这款游戏有电影化的对白，比如陈真任务阶段，突然场景一边，陈真一边击打木桩，一边以电影字幕形式向你交代剧情，很有看电影的感觉。

另外，在Boss战的时候，你也能体验到电影，进入副本时候，突然镜头拉近，电影般的解说，清兵出现，而后再拉回自身，将电影中出现的特效：比如慢镜头、动作回放、蒙太奇、子弹时间等效果融入游戏之中，这些电影特效，或许是在触发特定场景、道具引起、也可能是游戏中的QTE触发的，让你时时刻刻都有意想不到的惊喜！

4.动作感：连击、收魂、变身、强烈的物理撞击而激发的花火，将给予你视觉冲击。《功夫英雄》摒弃疲惫枯燥的升级，站桩式的打怪方式，无趣的游戏历程，而侧重于打击感与动作性，每一个动作通过均实体采集技术，将单机动作游戏中强烈的撞击与刺激融入网游之中。小编体验时间虽短，却时刻处于兴奋状态，这也是研发人员的初衷吧！

据悉，《功夫英雄》在技能动作上，直接使用了目前非常流行的电影制作手法：动作捕捉技术。虽然该技术在单机游戏中非常常见，但在网络游戏中并不多见。由于在《功夫英雄》中，大多数动作采用真人捕捉技术，因而每个动作在表现上，都显得真实、流畅，而不是呆板的套路。同时，《功夫英雄》还从各种动作电影精彩片段中，获取其中的精华，让整款网游都拥有一种电影的效果。

由于测试时间有限，小编暂时就发这些，游戏中还有比如武馆系统（据说是一种养成类的，还能自己DIY与踢馆），Boss战（借鉴了不少单机动作游戏的Boss战）这些并没有很全面的体验，但是小编感觉，《功夫英雄》在突破口上，选择了一些经典的单机动作游戏，并且在动作、打击感上下足了功夫，各位喜欢热血性网游的玩家，可以试下，会有意想不到的收获！

布帆网络



人间仙境、世外桃源，是上下五千年来中华民族的子民们，人人向往之地。《热血世界》的命运之轮，便从一个名为“隐月谷”的淳朴田园缓缓开启……那是一场地震之后，上古珍兽现世，同时一本名为《山海经大荒北经》的残卷也从天而降，许多修真高人、上古仙魔频繁往来不绝。

“隐月谷”之外，九州大陆另有一个凶险之地——“赤魔之都”，地势险峻，凶禽猛兽时常出没，但也隐藏着各类稀有矿石、奇珍异宝……在仙人们将目光投向这个都城时，邪恶势力也欲将其据为己有。于是，从“隐月谷”到“赤魔之都”的能人义士们，都现身于世，剑拔弩张，一场仙与魔，正义与邪恶的大战，即将展开！

6大犀利特色 体验纯正PK热血网游！

目前，《热血世界》仍在“留档恒测”期，内测开启后，游戏将开放诸多全新内容，小弟不才，特总结了内测期的九大犀利特色，与大家分享。如有不周到之处，还望兄弟们砸砖留情……

150余种技能搭配 粒子特效显示！

多达150多种技能，支撑起一个庞大的技能体系。特效炫丽，打击感真实。不同的技能组合，搭配演化出一个个丰富多彩的人物角色。

在画面展示上，粒子的运用极大提升了各种特效的表现力。火、水、云、雾等气候、场景变化更真实，突破了传统方式能达到的视觉效果。

打造绿色网游 不花钱就能纵横全服！

《热血世界》以打造绿色网游为宗旨，综合考虑不同层次玩家的需求，服务于广大玩家群体。即使不花钱也可以畅游整个游戏，啸傲全国，纵横天下。在时间、金钱的花费，以及游戏乐趣体验度上，达到最佳的平衡点。

此外，玩《热血世界》不但不花钱，还能赚钱：只需每天花少量时间，邀上三五好友一起打怪打Bos，在挑战自我极限，享受游戏乐趣的同时，极品道具、宝石、华丽装备都将属于你！

近千种宠物 收神兽打Boss征战沙场！

《热血世界》九州大陆上，有近千种的宠物任你选择，配合多样化的宠物资质、技能特色足以让你眼花缭乱。更是有大量Boss、神兽穿梭于神奇的世界中，等你去征服。它们或拥有强大的能力、或具有拉风的造型、或属于独一无二的稀有宠物……当你征战沙场时，这些宠物将为你引来万千羡慕嫉妒的目光！

数十种战争系统 万人同服流畅PK！

游戏拥有数十种不同方式的战争体系，帮会、国家之间不同的利益追求，都需要通过战火与鲜血的考验来赢得。不同的PK系统让你充分显示自己的智慧与力量。

《热血世界》的服务器技术，足以支撑万人同服流畅PK，所有的烽火连天、硝烟四起、热血挥洒，都将在万人同服流畅PK的技术上，得以最佳展现！

真3D场景画面 支持无限级屏幕显示！

真实的游戏场景画面，意境深远。或竹林幽深，或黄沙漫天，或冰雪无际。所有场景都是通过3D建模、渲染来达到如此细腻、真实的画面


宠物系统


火爆PK


精美游戏截图

表现力。支持多种分辨率显示，真正达到了无限级的屏幕显示！

高画质低要求 百姓配置全速高帧表现！

画面流畅，即使是万人国战、烽火漫天也能保持流畅的显示，而这一切对电脑的配置要求却很低。真正符合“高端画质、低端要求，百姓配置全速高帧表现。”

5大职业10大进阶 百种组合修炼方式！

《热血世界》的正义之师，由5大职业组成，每一种职业都有其传奇般的来历，以及不同的特色，相互制衡，相辅相成。实力提升至一定程度，每一种职业还能在2个系别中选其一进阶，配合不同修炼方法，达成百种组合修炼方式！

武圣

职业来历：武圣是上古战神的后裔，由于九州大陆陷入多年战乱，仙、魔、妖、神等各界都把人间当成主战场。战神们为保人界乐土，将他们的血脉遗留在人间，直到今日方有武圣一脉，是人人称道的勇猛之军！

职业特点：杰出的近身攻击职业，高攻、高防、高血量，拥有体健力大，能给予对手迅猛的重击，简称为霸气外露！

破军

职业来历：破军是妖王的弟子，妖界之王门下弟子三千，在战乱时很多弟子因与人间结下因缘，无法或不愿回到妖界，数千年来在人间繁衍生息，形成强大的破军一脉。

职业特点：物理攻击，高防高敏，擅长召唤分身迷惑敌人，并有范围群攻技能和连招技能。

神射

职业来历：5大职业中，唯有神射是遭贬入人间。当年神射的始祖后羿弯弓射落金乌，拯救了世人，却开罪了天帝，遭贬入凡尘，从而有了神射一族。

职业特点：远程高敏职业，除了百发百中的射箭技能外，还拥有埋伏、机关等多种暗杀技巧。

祭师

职业来历：战乱中，仙界无数女仙在凡尘救人护世，度过属于自己的历劫期，功德圆满者则升阶为上神。而更多女仙仍在红尘中转世、历练，祭师，便是她们的后人，或转世者。

职业特点：术法远程攻击，高血，辅助性高，一念救人，一念伤人。能妙手回春，也能杀人于无形。

谋士

职业来历： 谁也说不清谋士的来历，他们似乎是人、魔、仙的结合体，也许是战乱，混乱了血脉，使谋士一族既有人与仙的善良仁慈，也有魔的凌厉杀招。

职业特点：大范围法术攻击职业，高攻，低血量，具有强大的杀伤力。

待开发玩法提前曝光《热血世界》更闪亮！

随着《热血世界》内测期的临近，众多呼声颇高的新内容新玩法，被提上了开发议程中。例如120级等级上限、终极技能、装备及新奇坐骑，特别是玩家最关注的战骑，可能在下一阶段以初级形态，与大家见面；1v1争霸赛及团队争霸赛，也正在安排开发日程中……而目前已具雏形的宠物玩法，内测后将开放更多如储物、飞行、加血等“特异功能”，相信一定能让玩家满意。

此外，《热血世界》还将引入类似于开心网、人人网的大型社区交互玩法，把白领婚恋、同城交友，作为内测主打玩法重磅推出。同时，飞升转世的一系列功能玩法，也将陆续展现在玩家面前，敬请玩家期待！

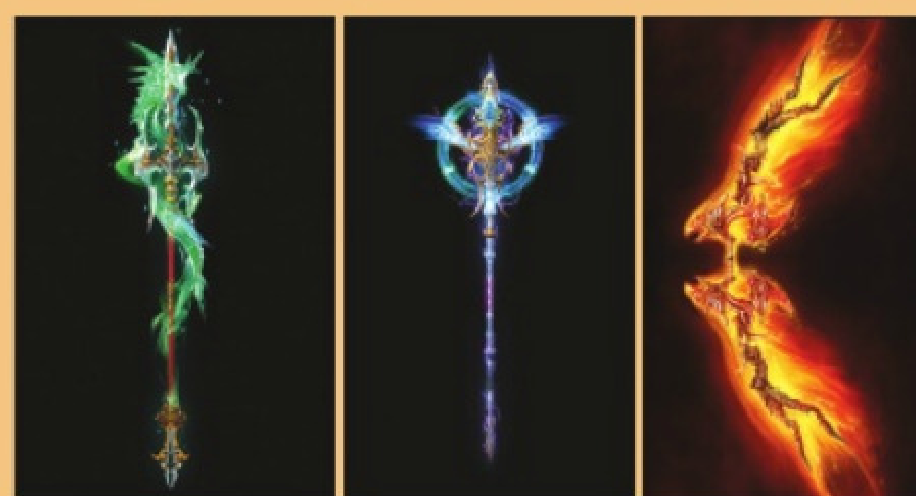

武圣技能


神射技能


祭师技能


炼魂技能


风羽扇 封魔刀


龙魂枪 浩冥杖 金乌弓

搜狐畅游

真相只有一个
《天龙八部2》生肖虎失踪事件



有人说，《天龙八部2》就是一个宏大的江湖，你可以见到各种形形色色的人物。比如野心家、阴谋家、卫道士、伪君子、真小人……原汁原味的江湖就在其中。

这话我很是赞同。这不，新年伊始，我武侠瘾还未过足，一个新鲜的差事便迫不及待地登门造访了。什么差事？见过古代的捕快吧？就是这破案的差事！

别误会，我可不是邢捕头，碌碌无为不说，还爱贪小便宜。我是做大事的人，刚刚侦破了一件关乎天龙江湖安危的要案。

生肖虎离奇失踪

事情是这样的：年终岁末，新旧交替，天龙2里的生肖们也忙着换班了。去年的生肖守护者是老虎，今年就该是生肖兔接班了。这天，生肖兔阿月特地起了个早，代表生肖兔前往大理城，准备与生肖虎办理交接手续。

左等右等，从早到晚，生肖虎一直没有现身。阿月又接连等了两天，依然没有等来生肖虎。阿月心急如焚，犹如热锅上的蚂蚁，无比焦虑。生肖虎若不出现，生肖兔就没法接班上岗。如此一来，这一年的生肖守护者便会空缺，出生的小孩也就一辈子缺少生肖的保护。诸位侠士的后代没有了生肖的守护，幸运之神也将离去，后果十分严重。

不称职的天师

身为捕快，有着福尔摩斯智慧的我找到阿月，接受了这一光荣的任务。阿月说大理的赵天师有着“百晓生”之名，他可能知道一些端倪，让我去找他了解一下。估计赵天师这几天忙着过年了，生肖虎失踪这等大事他竟然全不知情。这个白胡子老头朝我歉然一笑：“这几天是洛阳的周天师在值班，你去问问他吧！”我屁颠屁颠地跑到洛阳，找周天师了解案情。

蛛丝马迹

我来到苏州珍兽坊，找到了艾虎。这小子果真知道生肖虎的踪迹，但是他耍起了小孩脾气，非要我给他捉一只珍兽来玩，否则就不告诉我。没办法，咱只有去玄武岛上捉了一只珍兽交差。据艾虎说，他前两天前往洛阳珍兽坊玩耍时，在路上遇到过生肖虎。根据艾虎的地图，阿月推断出生肖虎在洛阳白马寺。我正欲动身寻虎，却被阿月叫住了：“寻常人是看不见我们生肖守护者的，如果我不主动现身，你也看不到我。所以，且让我施展法术，将你变成生肖兔。如此，你才能看见生肖虎。”话音刚落，我就变成了一只超萌的生肖兔。“变身时间有限，你赶紧去找生肖虎吧！”阿月提醒道。

顺藤摸瓜

我这只“兔子”蹦蹦跳跳地来到了洛阳白马寺。在一口大钟旁，我终于看到了迷糊的生肖虎阿勇，它和兄弟们走散了。据阿虎说，前两天它出去玩耍了一会儿，回来就发现兄弟们不见了，只有一堆奇怪的鱼骨头。“真相永远只有一个！一定是蛊惑猫干的。”望着鱼骨头，阿月肯定地说道，“蛊惑猫未能入选十二生肖，它们一直耿耿于怀。这堆鱼骨头显然是它们留下的，只要找到蛊惑猫，就能找到生肖虎。这个鱼骨头的指引给你，跟着它，你一定能找到蛊惑猫。有劳大侠了！”

案件告破

阿月说得没错，通过鱼骨头的指引，我在雁南某处找到了迷糊的生肖虎们。它们一个个头晕得厉害，说是蛊惑猫请它们喝酒，不知道为啥就睡在野外了。听完我的讲述，生肖虎们惊出了一身冷汗：“幸好你找到了我们，否则蛊惑猫阴谋得逞，我们就成为罪人了。说完，生肖虎们抢先一步，去找生肖兔办交接手续了。

案件告破，生肖交接得以顺利进行。为了表示感谢，生肖兔阿月奖励了我10多万经验值。你瞧，正是因为本捕快的英明，才换来这皆大欢喜的结局！


生肖兔很着急


身为天龙“百晓生”，赵天师很不称职


人小鬼大的艾虎向我索要“贿赂”：一只珍兽


落单的生肖虎阿勇


终于找到生肖虎了

汇众教育 低学历真的也能月薪上万？



职高、高中、中专、技校……他们是一群不愿读死书的学生，他们是被人才市场划分为是中低学历的人群，这些孩子毕业后该何去何从？该如何规划他们的人生呢？没错，一技之长！只有掌握一技之长才能立足社会才能自我实现，做一个对社会有用的人。虽然受学历的限制，他们可以选择的道路少了许多，但是现如今社会的多元化发展，许多新兴行业正蠢蠢欲动人才紧缺，也只有新兴的行业才可以给新人这么多的机会去发展，可以与一个行业共同发展，无疑他们的未来是光明的。

“都说业精于勤而荒于嬉，那我要是把‘嬉’当做‘业’，不就一举两得了么？”毕业于汇众教育青岛（动漫游戏）校区的小项告诉笔者，这是他在职高毕业后和家人一起做出的慎重决定：想找个好工作是不现实的，但要是选择考大学，又的确难以承受落榜和毕业后仍然无业可就的风险。加之自己一直对游戏动漫产业充满兴趣，“游戏人才缺口60万”的事实更让他怦然心动。在父母的支持下，他决定将兴趣转化为终身职业。“谁敢说我不会是第二个陈天桥？”小项信心满怀。

青岛是国家级动漫产业基地，市南、崂山、黄岛三大动漫基地正在建成，已具备完整的产业配套，为动漫游戏发展奠定了良好的基础。特别是国际动漫游戏产业园定位清晰、理念先进、竞争优势明显，完全可以作为青岛市发展动漫游戏产业的突破口和中心点。青岛国际动漫游戏产业园建筑面积为11.6万平方米，整个园区可以容纳中等规模企业100到150家，就业人员1到1.5万，具有可观的产业规模。

如今小项已经工作一年多了，现在就职于青岛一家中型游戏公司，担任网络游戏程序职位，仅底薪已达5000多，基本每个月的薪资可以达到上万，按他自己的话来说“现在的我一点儿也不觉得比高学历的人差，我凭借自己的选择和勤奋获得了一份理想的工作和广阔的发展，这一切都是游戏行业给我的，我要以努力工作来证明自己、证明这个行业！”

的确，在游戏动漫产业中，用人单位更加注重应聘者的能力而不是文凭。这无疑为喜爱动漫游戏的高中生、大中专生、职高生提供了摆脱学历瓶颈，跻身“金领”的绝好机会。据了解，用人单位越来越看重学生的实际能力而不是学历，从而促使更多的人参加职业培训。据市人才中心对国有、合资、外资、股份制、行政机关、事业单位等10类用人单位调查显示，只有6%用人单位看重求职者学历。而看重求职者的实际操作能力和道德品行，分别占到了57.65%和48.78%。有70.67%的用人单位认为一个从高校刚招进来的应届毕业生需要1年以上的时间才能把他培养成一个合格的工作人员。


汇众教育董事长李新科

企业定向招聘职位名称	薪资待遇（平均薪资）
游戏运营与客服	2500—4000元/月
游戏策划师	4000—10000元/月
游戏构架师	4000—10000元/月
手机游戏开发工程师	3000—10000元/月
2D网游开发工程师	3000—10000元/月
3D网游开发工程师	3000—10000元/月
游戏原画设计师	4000—10000元/月
游戏特效设计师	4000—10000元/月
3D建筑环境模拟	3000—10000元/月
以上数据来源于智联招聘平均薪资待遇数据库	

游戏行业参考薪资


青岛海景

在整体就业压力加大、用人单位看重实际能力的情况下，游戏动漫职业教育培训的学生却受到了社会的普遍的欢迎，汇众教育青岛（动漫游戏）校区的就业数据显示，该校的毕业生就业率高达98%以上。对此，笔者认为，“职业教育就是就业教育，如果职业教育不能帮助学员解决就业问题，提高学员的就业竞争力，那么职业教育也就失去了存在的价值和意义。”

我国游戏教育目前主要由培训机构与院校专业教育两个部分组成，其中培训机构教育时长一般均在一年以下；而院校游戏专业教育分为专科、本科、研究生教育，教育时长与其他专业一样需要数年。然而，相对于游戏企业对人才的需求来说，“我们更希望能够与培训机构和院校合作，制订一个需求标准，培训机构需要在要求的时间内培训达到我们要求的人才，而且我们自己也会成立培训机构，自己培养人才。”某知名游戏公司运营总监向笔者表示。

另外，汇众教育董事长李新科表示，技术并不是制约游戏产业人才成长的根本因素，因为在游戏学院这样的培训机构中，他们都会学到最好的技术，实践才是制约他们的最主要因素，要成为高中端人才，从业者还要在项目操作中注意学习，学会灵活应用和团队合作，因为每款产品的定位不同，制作中就会有差别，还要熟悉统筹、协调等很多方面的知识，这些是在其他任何学校里面都学不到的。

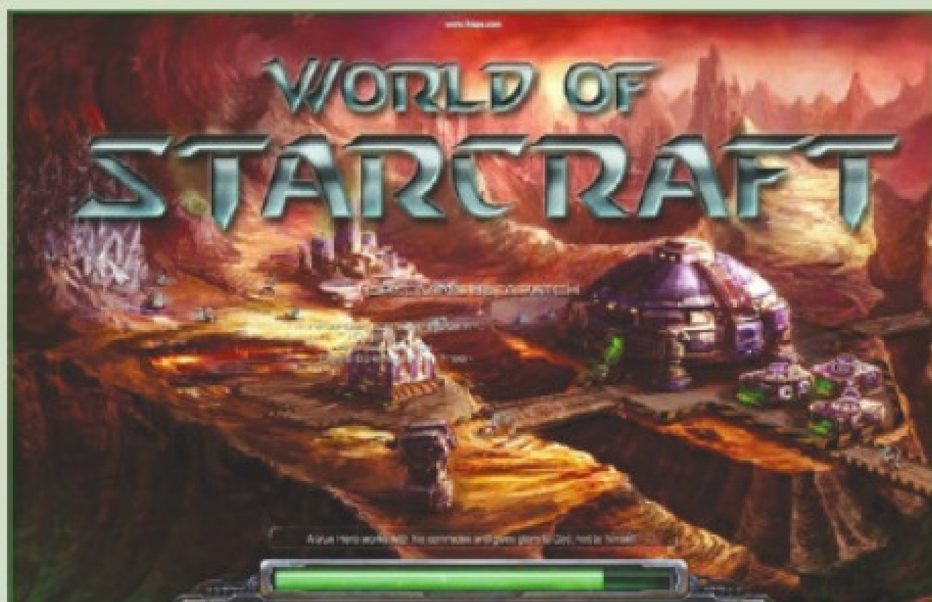
汇众教育青岛（动漫游戏）校区　网址：http://qd.gamfe.com

头牌新闻

《星际世界》更名为《星际宇宙》

■本刊记者 罗宾

之前可能有读者听说过一位名叫Ryan Winzen的玩家曾宣布他将使用《星际争霸Ⅱ》的地图编辑器将这款即时战略游戏改造成为一款MMORPG游戏的事件。这款MMO最初曾被命名为World of Starcraft，《星际世界》，听起来好像是《魔兽世界》的姊妹篇。但也可能恰恰是这样一个名字，使该MOD的开发前景不明朗。Ryan Winzen先前曾表示："如果暴雪/动视不想看到这个MOD的诞生，那也没办法。这个MOD必须应用到Battle.net上才有用。我希望并祈祷我们能获得理解。如果他们要我改名什么的(不打《星际争霸》的名号)我就改。"在他自己的论坛中，最上方赫然是"暴雪，如果你来了，请来这喝茶"板块，进去之后可以看到Ryan给暴雪的信，里面描述了他对版权问题的担忧，在表达了对暴雪和游戏的热衷之后，恳求暴雪能够批准他的开发。似乎《星际世界》的前景相当令人堪忧。





World of Starcraft固然好听，但Starcraft Universe恐怕更不容易引发玩家的争议

但现在看来动视暴雪无意阻止该项目，同时动视暴雪还为该MOD的开发人员提供了参观暴雪公司并与《星际争霸Ⅱ》开发人员进行交流的渠道。最近的结果就是——现在Ryan Winzen将游戏名称修改为Starcraft Universe，《星际宇宙》。好戏又开始上演了。根据国外媒体的报道，这个MOD中将出现种类繁多的怪物、BOSS以及丰富的可选职业。其中职业包括：步兵、特种兵、毁灭者等等。游戏中将有数百个可定制的武器、符文、装备可供玩家选择，装备可以在游戏中的商店里购买，但好的装备则可能要通过打怪掉落。游戏将拥有最多允许12名玩家同时在线的多人联机游戏体验以及完善的游戏保存系统。

不过Starcraft Universe仍然只是一个MOD作品，它将无法让超过12名的玩家同时在线，也没有等级系统，也就没有经验的说法了。不过玩家可以通过抢占资源或者击杀BOSS的方法来解锁各种更高等级的装备来强化自己。尽管Starcraft Universe并不完善，但绝对是一个很有创意的想法。而在历届BlizzCon上，玩家都会不厌其烦的询问暴雪关于将《星际争霸》打造成一款类似于《魔兽世界》一样的MMORPG游戏的消息。虽然暴雪对外宣称将保护其商标，但是暴雪何时会推出自己的《星际世界》，至今，我们仍旧只能等待。P

晶合热点

索爱推出PSP游戏手机

2月13日，索尼爱立信正式对外发布了Xperia PlayStation手机（也称PSPhone），该手机将由verizon定制在美国首发，随后全球同步上市，目前该机具体上市时间及售价还未公布。据了解，索尼爱立信Xperia Pro是一款侧滑全键盘Android 3.0手机。在发布该手机时，将同时有50余款游戏发烧，其中包括《吉它英雄》《刺客的信条》《战地》等游戏。在1月份，索尼爱立信还发布了PlayStation Suite，它可以让Playstation内容和Android手机相连。而Xperia Play是首款配备PlayStation Suite功能的3G手机。





《火炬之光》将移植Xbox Live Arcade平台

独立开发商Runic Entertainment推出的动作角色扮演游戏《火炬之光》（Torchlight）深受个人电脑用户的喜爱，至今销量已达60万份，即将诞生的《火炬之光2》将添加多人模式元素。另外，《火炬之光》（Torchlight）的MMO版本也将在不久的将来问世。最近该公司宣布《火炬之光》将进军Xbox Live Arcade平台，实在有些令人出乎意料——毕竟一个颇受欢迎的游戏进军其他平台，实在不是一件小事，因为要实现这一操作确实很费功夫。Runic Games的创始人马克斯·谢尔菲（Max Schaefer）最近向媒体介绍了《火炬之光2》以及Runic团队的发展情况。他表示，"从某些方面来说，



Xbox版本是个直接的移植版本，但从另一些方面来看，它又是一个经过多种改良的转型版本，它的界面全部得重新设计，我们多数心思都花在了重新设计和重做整个界面上了。”不管怎么说，《火炬之光》这种动作角色扮演类游戏能否在游戏机上运行，一直是人们关注的焦点，对PC硬核游戏粉丝来说更是如此——《火炬之光》的成功很大程度上得益于他们的支持。谢尔菲表示大家认为这款游戏的移植难度太大并非毫无根据，因为“再次改造游戏时，才发现它的界面居然如此之多，甚至出乎我们的意料……当我们深入挖掘时，才发现如果要全面完成任务，这种工作量真是太大了。”

《上古卷轴5——天际》公开新图





在2月，Bethesda向媒体公布了几张有关他们正在开发中的《上古卷轴5——天际》的最新游戏截图，这些图片表现了天际之地的地貌特色及人物。天际之地位于泰姆瑞尔大陆北端，多山且寒冷，拥有五座城市以及一些小的市镇，和大片无人区——可以想见，那正是龙的乐园。该作设定在湮灭之后200年。天际之地因君主被刺陷入内战的泥潭中；同时，巨龙Alduin现身，对这个世界构成威胁。该作开发商Bethesda称，《上古卷轴5》不设职业系统，游戏前无需为自己选择特别的角色类别——这样一来，玩家在随后的游戏中就能自由发展中意的技能而无需担心自己入错行。Bethesda此前还确认，本作和之前的作品一样，将发行一整套成熟的游戏内容自创工具以拓展天际之地的世界，像以前那样增加游戏的寿命。

晶合热点

Activision可能收购Take-Two

在欧美游戏界，广泛流传着一个传闻，那就是Activision可能在近期收购Take-Two。大家推测的首要原因是Activision现在拥有的过硬的游戏品牌过少，虽然它把持着《007》《X战警》《变形金刚》《蜘蛛侠》等系列游戏品牌，但其唯一能称得上白金大作的就只有《使命召唤》。为了这个游戏，公司下属的5个开发团队Treyarch、Infinity Ward、Sledgehammer、Raven、Beachhead都在围绕着它忙活，但即使是拥有号召力的大作，在过度开发的重压下也会有衰落的一天。而如果Activision能收购Take-Two，则一切都会不同。Activision便可坐拥GTA、Red Dead Redemption两座金山以及2K Games旗下的《生化奇兵》《文明》等大大小小一堆潜力股，Rockstar工作室及GTA品牌的权益确实属于Take-Two，但核心开发人员Les Benzies和Houser兄弟与公司的劳动合同至明年1月才到期，Activision还得想办法在捡蛋的同时不至于赶跑了下蛋的鸡。EA当年也曾想收购Take-Two，但在溢价六成的情况下还是被该公司拒绝了。目前Activision收购Take-Two这一消息还仅是传闻，但并非没有可能。

TTWO (Common Stock)	
Exchange	NASDAQ GS (US Dollar)
Price	$15.42
Change (%)	▲0.66 (4.47%)
Volume	3,286,524
Today's Open	$14.63
Previous Close	$14.76
Intraday High	$15.51
Intraday Low	$14.60
52 Week High	$15.50
52 Week Low	$7.98

Data as of 02/10/11 4:00 p.m. ET
Minimum 20 minute delay

受收购传言的影响，Take-Two2月13日的股票收盘涨了4.47%

《真·三国无双》在欧美市场被低估?

Koei-Tecmo认为旗下游戏品牌《真·三国无双》系列的价值在欧美市场被低估了，低估的原因在于欧美玩家对于游戏的定位有误，《真·三国无双》并不是一款单纯的砍杀游戏，它是一款以独特视角来向玩家展现历史的游戏。在接受MCV的采访时，TK主管销售与市场的副总裁Will Curley表示，他们正在英国大力推广《真·三国无双》这个游戏品牌，它将真实的人物投入到历史的洪流当中，玩家通过扮演每个人物来体验当时的历史背景和角色之间的种种纠葛，每个角色都有自己独特的故事线，而且他们从来没有在游戏中表达自己的观点，只是将客观的现实展现在玩家眼前，让玩家自己去抉择善与恶，错与对，让每个玩过的人都对战争有自己的思考。他说，“我不认为《真·三国无双》系列在欧美赢得了它该有的地位，但我相信我们的目标总有一天会达成，就像它在日本那样。”此外，Curley还提到《真·三国无双6》将会是该系列迄今为止最大的进化，将带给玩家全新的游戏体验。《真·三国无双6》将于3月10日在日本上市、22日在美国、25日在欧洲上市。游戏平台为PS3和Xbox360平台。事实上恐怕并非是欧美玩家读游戏的定位有误，而是他们对游戏所表现的这段东方历史一无所知，所以缺乏共鸣罢了。

晶合快评

再烂的游戏也有人玩

■晶合实验室 Fly



飞得高看得远的Fly

俗话说：常在河边走哪有不湿鞋。对于常年在各种网络游戏、网页游戏中或沉迷或蝗虫的玩家来说，偶尔遇到几个烂游戏是很正常的，或者说，一个玩家一辈子总会玩到几个烂游戏。

好游戏各有各的好，而烂游戏却几乎都是一样的：画面粗糙、界面混乱、操作困难、系统糟糕、服务低下。这5样只要占了3样，基本就可以判定是个烂游戏了，如果5样全占……不过请相信我，即便占全甚至还有更不能让人忍受的设定，一样会有玩家在玩，如题所说：再烂的游戏也有人玩。

首先，玩家怎么会玩上如此之烂的游戏的？很显然，那些网络游戏——特别是网页游戏——铺天盖地的三俗宣传功不可没，不管你仅仅是反感还是极度厌恶，或者上纲上线到毁灭市场的层面，但这些宣传都确确实实吸引到了相当数量的玩家，很多玩家根本无视游戏本身的质量，也懒得去看各种评测（其实大部分所谓的评测也都是枪稿而已），直接注册进入游戏，这方面网页游戏无需下载客户端的巨大优势便体现出来，而网络游戏呢，自然就是各种大礼包、大抽奖、大回馈等等。总之，网游厂商靠着出神入化的宣传先赚得在线数量。另外，网游推广员系统也有功劳，发个链接给自己的朋友，他们只要上线玩够一定时间，甚至只要注册，自己就可以获得XX奖励，这种线上传销推广活动也是很多玩家“误湿鞋”“被迫湿鞋”的原因之一。

其次，如此之烂的游戏玩家为什么还会继续玩？这其实是个真正让人困惑的问题，玩家进入游戏可能很快就发现它的“峥嵘面目”，但为什么还会玩下去？一方面来说，这个烂游戏很可能确实有个什么特殊的地方能吸引玩家继续玩下去，比如美女玩家什么的——假如一个烂游戏内存在一个或一群美女玩家，那么不管游戏多烂，咳，就当是个聊天软件好了，这也是为什么很多网游流行搞视频认证的原因之一。实际上这些美女只是在首页和论坛秀秀照片而已，真正玩这些角色的人……你懂的。另一方面，就如同好游戏的标准不好定义一样，烂游戏的标准同样不好定义，甚至某些时候好游戏烂游戏的标准是完全相反的，比如有玩家奉《XXXX》为神作，但同样也有为数不少的玩家认为这个游戏烂得要死，一点可玩性也没有。我的意思很简单：每个玩家心里都有个好游戏与烂游戏的标准，虽然这个标准会随着时间的变化而在不断变化。也就是说，在这个时间段里，我，或者大部分玩家都觉得这是个超级烂游戏，但一小部分玩家仍然觉得，这是个难得的好游戏啊！

最后，如此之烂的游戏玩家为什么会掏钱？如果玩家确实认为一个烂游戏很好玩，那么他们为之掏钱买道具、买时装、买宠物，大笔砸钱也就不难理解了。但是不可否认，玩家间的攀比心理起到了很重要的作用。同时，一些厂商的阴暗心理也在开始作祟。某些烂游戏里总有高等级、好装备、骑着稀有宠的玩家招摇过市，如果偶尔见之倒也好说，但若是天天在主城里晃荡，那就很可疑了。网络游戏里这样的高玩——哪怕是RMB玩家，不是在练级，就是在练级的路上，哪有功夫整天在主城秀这秀那的。实际这些整天晃来晃去吸引玩家注意力的玩家，弄不好就是厂商GM自己的不挂着GM名称的小号，目的就是激起玩家的攀比心理：想拥有我这样的装备么，花钱吧！



这难道真的都是2010年的网游么？

玩家们不介意多玩上几个烂游戏，哪怕烂到掉渣，大不了不玩再换个，还能给我们增加一些谈资——这还叫烂游戏？那啥啥更烂的我都玩过。不过，还是祝愿每个玩家都能按照自己的评判标准找寻到至少一个好网游，去实现真正意义上的娱乐。P

漫画作者：SUNS



“装在套子里的人”

——也谈游戏中的动力装甲

■湖南 攻城学院兔老师

海因莱因的遗产

——《星际船上的伞兵》（Starship Troopers）中的动力装甲

给我上，你们这帮猿人！想他妈活一辈子老不死吗？

——一位无名副排长，1918年

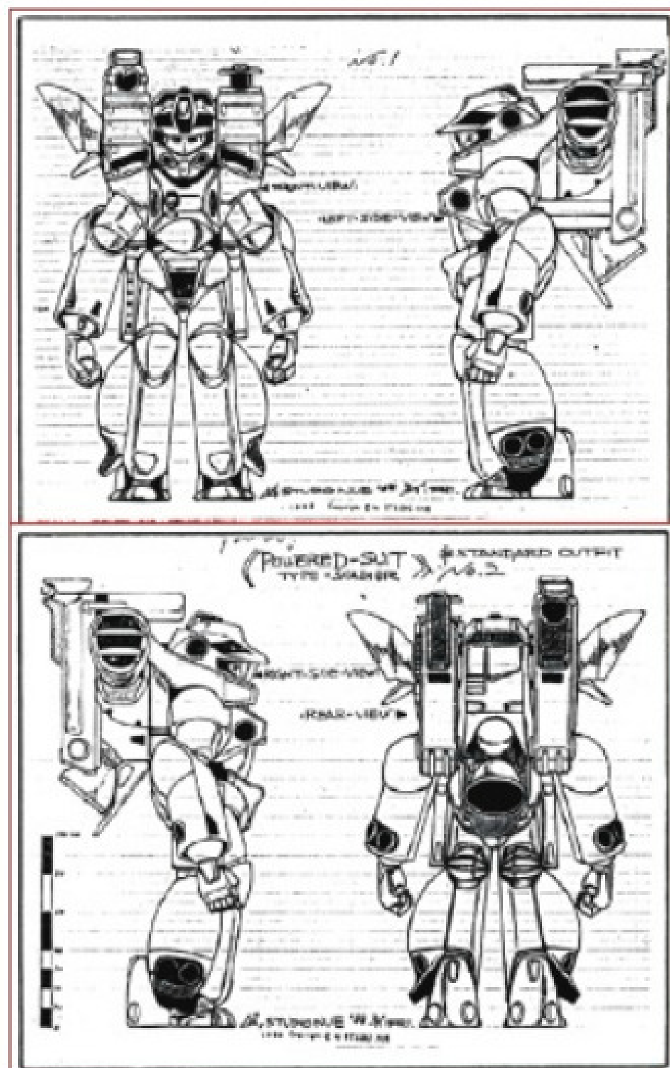
海因莱因老爷子肯定想不到，在他逝世十一年之后的1997年，他的作品会以电影的形式在那个被称为中国的遥远国度大受欢迎。

很多科幻迷都还记得那闪着蓝色光芒射向太空，将一艘艘战舰拦腰击毁的生体等离子炮；记得在军营浴室和帐篷中发生的一些人民群众喜闻乐见的画面；记得那潮水一般汹涌而来的虫群并把在一年之后才发行的《星际争霸》当成了《星际船上的伞兵》的游戏版。

至于电影的主角们，那群穿着灰色制服看上去颇像二战德国军队的星际船伞兵们……呃，他们不过是些被虫子大肆宰割的炮灰而已……更有科幻爱好者大喷特喷“都宇航时代了，人类的武器装备整体水平还不如拿破仑战争时期，虽然单兵装备了也许超越二战水平的自动武器，但人类远征军总不至于连门大炮都没有吧……”言下



《星际船上的伞兵3——劫掠者》的封面，不得不说这真的很有日本特摄片的神韵



由日本画师设计，海因莱因老爷子钦定的《星际船上的伞兵》动力装甲设定图



《星际船上的伞兵》游戏里的动力装甲

之意就是你们这些战斗力只有5的渣滓端着自动步枪穿着连现实中的美军都不如的个人防具去和那些用陨石做远程轰炸武器的虫族交战真的就是活该被痛宰呀！

幸而还有一些资深的科幻爱好者在为《星际船上的伞兵》正名，幸而成都电子科技出版社发行了《星际船上的伞兵》的译文小说，大多数的爱好者才得以获知小说原著里的星际船伞兵都是在战场上以一敌千的凶猛强者，他们都配发了一套即使在2011年听起来也相当华丽的85级橙色装备——单兵动力装甲。至此，大导演保罗·范赫文塑造的炮灰形象被一脚踩进DVD盒，海因莱因老爷子的正牌星际船伞兵开始闪闪发光。

在各大游戏论坛上有这么一个颇受欢迎的观点：“只有技术宅才能设计出像样的动力装甲”，而先后干过海军士官、银矿矿工、建筑商和工程师的海因莱因恰好就是个不折不扣的技术宅。他宅到什么程度？在1959年，他就提出了影响深远的“动力装甲”这一超前概念，而直到51年后的今天，这一概念依然是武器开发商和游戏制作者所参考的基本设计理念。如此之宅，不说后无来者，至少是前无古人。

海因莱因老爷子借主角之口描述了他心目的动力装甲概念：“我们的动力服能给我们更敏锐的眼睛，更机警的耳朵，更强壮的后背以携带沉重的武器和更多弹药，更快的腿脚，更聪明，更强大的火力，更持久的忍耐力，还有，更不容易受伤。动力服不是太空服——尽管它也有这个功用。它也不仅仅是装甲——尽管连圆桌骑士都不像我们捂得这么密实。它不是坦克——但如果真有人愚蠢到用坦克来对付机动步兵团的话，一个机动步兵就可以对付一小队这些玩意儿，无需别人帮助他就能将它们掀翻在地。动力服也不是飞船，但是它能飞，只不过距离很短——从另一方 面来说，不管是飞船还是大气层内的战斗机都无法对付一个穿着动力服的士兵，除非对他所处区域进行饱和轰炸。反之，我们能做很多各种船——无论空中、海中或是太空中的船——无法做到的事。”

简而言之，海因莱因认为动力装甲应当同时赋予穿戴者超越普通步兵的火力、机动性、观测与通讯能力以及防护能力。 动力装甲部队的火力无法与战舰相比，但是一个动力装甲小队所配备的武器就足以对敌人发动精确打击并构成致命的破坏；动力装甲部队无法穿越大气层飞行，但却可以进入飞行器、坦克无法通行的复杂地形执行作战任务——翻越山区、空降月球甚至进入曲折的地底隧道进行作战；动力装甲中的观测与通讯设备能让他们对自己的作战区域——通常是以平方英里为单位来计算——了如指掌；最后，动力装甲提供的防护能力使得士兵们得以在极度恶劣危险的环境下安全地执行任务，并且抵御大多数的反步兵武器。在之后50余年的时间里，大多数游戏中的动力装甲都沿用了这些概念。

除此之外，海因莱因还提出了两个与动力装甲相关的重要概念，其一是单兵轨道空降舱——能在第一时间把动力装甲部队精确、安全地投送到作战地区的理想运输工具（他甚至还设想出了很复杂的干扰手段以保护降落舱免受地面火力的反击）；其二则是基于力反馈和力放大的动力装甲操作系统。这两个概念也同样为大多数的科幻题材游戏所接受。例如《命令与征服——泰伯利亚之日》（Command and Conquer: Tiberian Sun）中的GDI阵营就是用单兵轨道空降舱来投送他们的精英步兵小队，而《光晕》（Halo）之中的雷神之锤动力装甲就是通过力反馈方式来操作。

从传奇到衰落

——《辐射》（Fallout）系列中的动力装甲

先和Brotherhood of Steel的人说话，然后到一个叫Glow的被核弹轰过的大坑里去，可以找到一套很牛X的盔甲，就是光盘封面那套，不骗你，攻略合集上就是这么说的。

——跟我一起翻字典玩《辐射》的某位兄弟，1997年

有趣的是，《辐射》系列的第一作也是在1997年发布的，恰好与《星际船上的伞兵》电影同年，比海因莱因的小说译本在国内发行还早些。于是，我最早认识的动力装甲不是海因莱因的星际伞兵服，而是在加州废土上某个大坑里的“很

牛X的盔甲”。

《辐射1》中登场的是T-51b型动力步兵装甲，尽管看上去很像老派科幻电影里的产物，但这套盔甲确实是相当的“牛”。在把穿戴者捂的像台步行坦克般严实的同时，它还大幅度提升了穿戴者的力量——腰不酸，腿不痛，哪怕是个文弱书生也能提起多管激光炮了！原本被揍得泪流满面的美军装甲骑兵团靠着它就能夺回安克雷奇并把战线逆推到东北亚了！

根据《辐射》的背景设定，美军装备动力装甲的根本原因是能源危机。由于石油资源的极度贫乏，昔日庞大的重型装甲部队完全成为了摆设，于是在阿拉斯加的战斗中美军几乎被彻底压倒。迫于无奈，美军将尚在试验中的王牌——T-45d型动力装甲推向阿拉斯加的战场。尽管这种由小型能源电池（Small Energy Cell，SFC）驱动的动力装甲续航力相对不足，行动也不够灵活，但是厚重的合金钢装甲足以抵御轻武器乃至导弹破片的攻击，辅助动力机构极大地提高了武器携行能力。T-45d大量装备之后，美军成功地夺回了阿拉斯加。

9年之后，T-51b动力装甲完成了原型测试，这种脱胎于T-45d的动力装甲整合了内置的超微核聚变动力包（Micro Fusion Pack）、轻量化复合装甲与反射涂层，首次完美地结合了机动性、续航力与对实弹武器和能量武器的保护。装备T-51b的美军部队打破了持续多年的僵局，在敌军的防线上杀开了一个又一个的缺口。

好吧，尽管T-51b牛气十足，但《辐射1》最令人深刻的恐怕还是那种末世的气氛，就像它的片头动画所展示的那幢被核战争摧毁的小屋一样：动力装甲只是电视上一闪而过的形象，依旧按步就班辛勤工作的机器保姆与早已死与战争的房主一家的可怕对比才是真正的主角。动力装甲在《辐射1》里只能算一套很牛的盔甲，它要唱主角，就得等到一年之后的《辐射2》才有机会。

《辐射2》就差时时刻刻提醒玩家动力装甲有多牛多厉害了……游戏的主菜单界面上就是一套玩家从未见过的新型动力装甲（Enclave的先进型动力装甲），游戏的loading画面上有位土著大叔捡了个动力装甲的头盔扣在头上，游戏的片头动画里穿着新型动力装甲的士兵在阴森的气氛中用链炮扫射避难所里的居民，游戏初期一个穿着巨型动力装甲的怪人带着两个穿黑色动力装甲的手下当着玩家的面杀害了一家三口，游戏中的黑帮分子面对穿着动力装甲的士兵吓得不敢作声，而游戏中最强力的敌人也是动力装甲一族——追杀邪恶玩家的赏金猎人大部分装备T-51b动力装甲，而后期必定会面对的Enclave士兵则是清一色的黑色先进型动力装甲。

而且这黑色的先进型动力装甲还大有来头。它是由Enclave的科学家和技师们在战后研发的先进装甲，在合金/陶瓷复合装甲的重重保护之下是强劲的辅助动力机构、自稳定系统与最为华丽的……自循环系统（这东西的作用就是把人类的代谢产物转化为饮用水，嗯嗯）

在这么一种强烈的暗示之下，所有玩家都觉得只要动力装甲入手必定如同打通任督二脉练就葵花宝典一般天下无敌，无论是山岭军事基地（Sierra military base）废墟里的大量超级变异人还是纳瓦罗（Navarro）Enclave基地里的士兵和战斗机器人都已经无法阻止玩家们的疯狂热情了！

Enclave的先进型动力装甲确实很对得起玩家的这份热情——它的造型更现代，更邪恶，力量提升幅度超越了T-51b型动力装甲的水准，最重要的是，它几乎能把穿戴者包装到刀枪不入的程度，能量武器与爆破武器几乎无法伤害穿戴者，辐射污染与实弹武器的伤害也被极大幅度地削弱（当然还是有高斯武器这样的神物可以击破动力装甲）。穿着这样的一套盔甲，玩家就可以在废土上纵横驰骋，就可以成为加州一害，就可以……就可以站在最终Boss Frank Horrigan面前而不用那么羞涩了。

无错，Frank Horrigan，通过可控变异产生的新一代超级变异人，联邦政府的终极特工，一拳打碎死亡爪首领的强者，与特殊动力的装甲融为一体的巨型杀戮机器。一边是提着联装等离子炮和高振动粒子刀的Horrigan，一边是横扫废土的神选者（Chosen One）。巅峰对决在两位身着最强动力装甲的战士间展开，动力装甲堪称是《辐射2》中的隐藏主角。

与前两作相比，由东经14度制作组操刀的《辐射战术版——钢铁兄弟会》（Fallout Tactic: Brotherhood）由角色扮演转型为小队战术。为了鼓励玩家尝试不同类型的游戏方式，制作者对原本的游戏设定进行了一定的改动，原本近于完美的动力装甲也就顺理成章地具备了一些缺陷。在《辐射战术版》中，动力装甲穿戴者的修理、科技、开锁、急救和医疗等技能都会受到一定程度的限制，而穿着动力装甲潜行更是成了近乎不可能的任务。通常来说，只有担任攻坚任务的队员才需要动力装甲的保护，而在《辐射2》中被遗忘的特斯拉装甲则成为了医护兵、侦察兵等角色的最佳选择。



《辐射3》早起放出的宣传图片，T-45d的那个黑皮手套被玩家骂了一百遍



《辐射2》中身穿先进动力装甲的士兵，而他背后的广告牌上则是老式的T-51b动力装甲

在以“老头滚动条”闻名的B社接过《辐射》的大旗之后，最老式的T-45d型动力装甲出现在了《辐射3》的各式宣传之上，而许多《辐射》系列的老玩家则对B社的动力装甲表达了强烈的……愤慨。我记得当时骂得最凶的一句话是“黑皮手套？这台‘会走路的电冰箱’居然戴着一双黑色皮手套？您全家都戴黑皮手套！”

暂且放下外观上的丑陋不提（须知在瞻仰了后来被骂成“抽水马桶头”的T-51b型动力装甲和被骂为“蟑螂超人”的Enclave动力装甲之后，大家都纷纷赞叹T-45d根本就是美轮美奂），《辐射3》系列中的动力装甲可以说是从实用角度来看完全不合理的东西——动力装甲的穿戴者可以多背负10至20磅的重量，但是全套的动力装甲自重就达50磅——换句话说，这所谓的“动力装甲”根本就是“人力装甲”，你得自己背着这一大堆东西穿越北美废土！我甚至怀疑《辐射：新维加斯》中新加州共和国重装士兵所穿戴的“山寨动力装甲”（NCR salvaged power armor）根本就是在暗地里讥讽《辐射3》：你们的“动力装甲”需要人力扛着，那我们就索性开发一套新的“人力装甲”！

更加雪上加霜的是，《辐射3》中的动力装甲能被刀捅穿。

你没看错，动力装甲能被刀捅穿，不需要多高的近战武器技能，只要攻击次数足够，再弱的武器都能磨死动力装甲的穿戴者。很多人不明白装备着能量武器与动力装甲的钢铁兄弟会在莫哈维沙漠是如何被新加州共和国的普通士兵击败的，看到这里，他们应该明白了。

钢铁兄弟会是被数量优势在20倍以上的新加州共和国部队活活抚摸死的。而这幕后的原因，就是因为动力装甲质量不合格。

由盛入衰，悲哀得难以想象。

由传奇走向衰落，这就是《辐射》中的动力装甲的故事。

从敌人到战友
——《极度恐慌》（F.E.A.R）系列中的动力装甲

“那个Alma有什么好吓人的，她就是主角的老妈啦！老妈每次出来都是帮儿子解围的！说起吓人，还是克隆人动力装甲比较劲爆……”

——从来没觉得红衣女鬼有什么吓人的某宅男，2005年

大部分的科幻游戏中，动力装甲都是玩家手中的神兵利器，主角一穿上动力装甲，敌人就各种惨死。简直就是装甲一出，杂兵当诛。

《极度恐慌》是个例外。

现在我们都知道主角Point man身世不凡，兄弟帕克斯顿菲特尔（Paxton Fettel）是最终Boss兼职心灵控制指挥官，妈妈是最终Boss的妈妈兼职一出场就大面积无差别轰杀的逆天神女，自己还练就了一身彪悍的战斗技能与超自然的快速反应能力。如此豪华配置的主角，无论是ATC公司的保安部队、跟着Paxton行动的克隆人部队还是妈妈召唤来的鬼魂都已经无法阻止他了。



《极度恐慌3》里的REV9动力装甲会有更多的戏份



遭遇EPA动力装甲的ATC保安部队总是各种惨死

只有动力装甲能。

当第一台REV6动力装甲径直撞开钢筋混凝土的墙壁，杀气腾腾地站在主角面前的时候；当第一台REV8精英动力装甲将三名ATC保安化为齑粉，然后不慌不忙地向主角走来的时候。大多数玩家的反应都是相同的——该死！重武器呢？重武器在哪？！

与《辐射》的复古科幻氛围不同，《极度恐慌》将自己的基调定位为硬派射击+电影式惊悚。《辐射》中的动力装甲可以靠着闪亮的外壳和四处可见的外置管线来尽情展示自己独特的复古科幻风格，而《极度恐慌》中的动力装甲则是充满了近未来科幻片中的军用武器的冰冷味道——与人类截然相反的逆关节双腿、挂

满了武器的双臂以及被厚重的装甲和繁多的感应器包裹着的躯体都在暗示着“这家伙不是人类，这家伙只是一台杀人机器……”

REV6型动力装甲是最常见的克隆人动力装甲，装备了2门激光炮/4管加特林机炮/火箭发射器的REV6仍然具有等同于普通步兵的机动性，轻型武器几乎无法伤害其穿着者。克隆人部队还使用“母鹿D”（Hind D）型武装直升机来投放REV6，大大加快了它们投入战斗的速度。面对着REV6，执行清剿任务的Delta部队损失惨重，只有天赋异禀的主角尚可一战。更庞大的REV8 巨海兽（Leviathan）式动力装甲则像是一台会走路的坦克，它一路横冲直撞，在遭受了大量的火箭弹与地雷攻击后才停止行动。

《极度恐慌2——起源计划》（FEAR: Project Origin）中的动力装甲科幻味更足，带给玩家的感受更直观更刺激——老式的REV6动力装甲更换了运输工具，它们像是流星一样从空中坠落，依靠能量护盾吸收着陆时的冲击力，然后好整以暇地投入战斗。

更先进的EPA精锐动力装甲（Elite Powered Armour）在游戏中作为Boss级敌人出现，也成为了主角的座驾。这种身高12英尺的巨兽配备了2门3管转膛炮和一个4联装的火箭发射器，前视红外系统（Forward-looking infra-red system），以及目标侦测与识别系统（Target Detection and Identification System）。在游戏中操作EPA的时候，玩家可以发现视野中的普通敌对目标都被黄色光框标示出来，而相对危险的导弹射手和动力装甲则被红色光框标出，在复杂的城市废墟中，玩家还可以切换到红外模式来提高搜索敌人的效率。

有趣的是，出于游戏性的考虑，EPA具备一种近乎无赖的自动修复系统，只要不被持续攻击，EPA就可以修复自己遭受的损伤。在非常危急的战斗中，EPA会把驾驶员弹射出舱外，然后以极高的速度进行自我修复，除非损伤已经修复，否则它将拒绝驾驶员进入。

此外，《极度恐慌》中还有一种类似于动力装甲的装备出现。在第一作中，克隆人重甲士兵穿戴了MK7重型护甲，这种护甲在提供了额外的防护能力的同时却大大地降低了士兵的速度和灵活性，看上去更像是防爆服而非动力装甲。在《极度恐慌2——起源计划》中MK7得到了近乎脱胎换骨的重新设计，辅助动力机构和异常厚重的护甲使它看上去更接近传统定义上的动力装甲，而原本的5个蓝色“眼睛”也被大量的闪着白光的光学感应器代替。由于MK7可以被电磁手雷瘫痪，因此我们有理由怀疑它也应当被看成动力装甲家族的一员。

原本被定位为“玩家的对手”的动力装甲在《极度恐慌》中大放异彩，但是玩家们在被这个对手追得手忙脚乱之后就会禁不住要问：“为什么我不能弄台动力装甲来玩？”。玩家的需求就是圣旨！于是，《极度恐慌——起源计划》中，EPA就合情合理地成为了主角贝克特的胯下坐骑，《极度恐慌——生》的主角F813更是一开场就驾着EPA大杀四方。在即将问世的《极度恐慌3》中动力装甲会扮演什么角色？从目前公布的REV9动力装甲设定图来看……有一张驾驶舱打开的设定图，嗯，你懂的。

家居旅行，必备良药
——现实中的动力外骨骼（Exoskeleton）

在纷繁的游戏中还有其他各式各样的动力装甲，霸气的如《光晕》（Halo）系列的“雷神之锤”装甲，在整合了某女性人工智能的战力、星萌的护盾技术、地球的宇宙领先水平自主科技和玩家的鬼畜操作意识之后成为了在各个星球表面打赢每一场战斗的神器；华丽的如《战锤40000》系列中的陆战队动力装甲，它的表面几乎完全被繁杂的纹饰、徽记、战利品所覆盖，以至于纽约大都会博物馆中陈列的文艺复兴时期的欧洲皇室铠甲都相形见拙；拉风的有《孤岛危机》（Crysis）系列中的纳米战斗服（Nano Suit），独到的软式动力装甲设计和快如闪电的灵活性在一部又一部CG中大出风头，吸引了无数眼球和镜头；实际的有《潜行者》（Stalker）中的军用外骨骼/自由团外骨骼（Exoskeleton），在主流的游戏动力装甲设计纷纷选择神经传导操作的时候，并且勇气十足地把驾驶员的头部暴露在外面……由于版面的限制，我不可能为游戏中所有自称为“动力装甲”的东西做一个全面的综述。就像如同现实的限制，我们不大可能在现实世界中体验动力装甲所带来的兴奋与激动。



REV9甚至还装备了一门肩射激光炮



从天而降的REV9，《极度恐慌3》中的空降方式比以往温柔了不少

真的不能吗？不，军火巨头洛克西德·马丁公司（Lockheed Martin）旗下的伯克利仿生科技公司（Berkeley bionics）自2000年起就在开发军用外骨骼。他们的目标是“让士兵在战斗中能够额外携带200磅的负重，并以10英里每小时的速度高速行进”。2009年2月26日，伯克利仿生科技公司公布了他们的产品HULC（人类通用型负重外骨骼，Human Universal Load Carrier），我们离动力装甲的梦想又近了一步。

HULC本质上是一个由电池驱动的外骨骼。主要的结构集中在下身，在胯关节和膝关节处都有液压组件。200磅的负载通过配置可选的承载部件搭载，把重量均匀分散在外骨骼上，不需要穿戴者来承重。HULC的体积并不大，平时可以收纳在一个很小的拉杆箱里，士兵在穿着它的时候，只需要把脚踩在托盘上，固定好大腿、腰部和肩部的系带，HULC的感应器就会自动侦测穿戴者的行动意图，然后驱动液压组件做出相应的动作，保证HULC的动作与穿戴者的动作一致。洛克西德·马丁公司表示HULC的灵活性非常强，穿戴它的士兵可以轻松地奔跑、行走、下跪、深蹲、匍匐，不会有任何的不便。而且驱动HULC的燃油发电机重量很轻，完全可以由HULC自身背负，加满燃油的HULC可以连续行进24小时，足以胜任一般的战斗任务。


G.I.Joe中的Delta6型战斗服上演了一场人肉追车战

目前，HULC的主要定位是战斗辅助系统。在它的帮助下，士兵可以轻松愉快地举起大口径炮弹之类沉重的物品，在复杂地形下使用重型武器（这样一来《辐射战术版》中举着M2HB重机枪扫射的情景也就不那么夸张了），从而极大地提高作战效率。而洛克西德·马丁还表示，考虑到HULC的承载能力远远超过普通人类，他们将会以HULC的骨架为基本架构，为其增加防护装甲和各种传感器，从而打造一种全新的、以城市和山野等复杂地形为主要战场的新型单兵装备。而这样整合了武器携行能力、防护能力、行动能力与观测通讯能力的HULC，不正是我们在游戏中常常看到的军用动力装甲么！

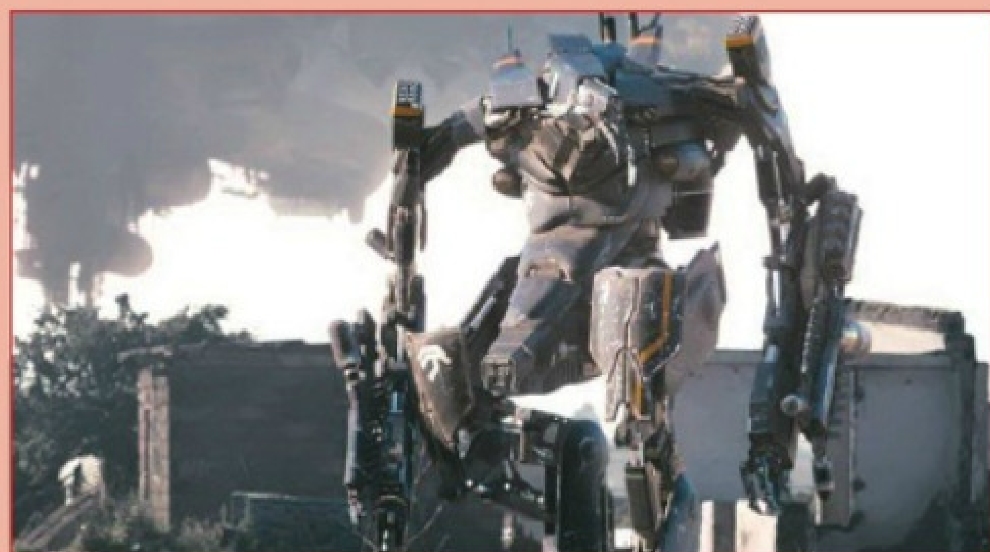
电影中的动力装甲

1986年的《异形2》(Alien2)中，瑞普里与异形女王决战的时候使用了卡特彼勒型工业用外骨骼（Caterpillar Power Loaders P-5000）。外骨骼挥舞机械臂和工业用切割炬击退异形女王，将其抛入外太空的情景震惊了无数的观众。之后动力装甲/外骨骼一直在异形的故事中被发扬光大，例如《异形对铁血战士2》中就出现了P5000的军用版本Exo-suit，这种同时配备激光枪、喷火器、火箭和机炮的动力装甲堪称写实系动力装甲中火力最凶残的一员。

2003年的《矩阵—革命》（Matrix-Revolution）中，锡安的抵抗力量使用“装甲战斗服”（APU，Armored Personnel Unit）迎击入侵的机械章鱼哨兵群，但是APU的设计过于简陋，开放式的座舱完全起不到保护驾驶员的作用，看上去像是工业用外骨骼改造而成。倒是在《矩阵动画版——第二次文艺复兴》（Animatrix—Second Renaissance）中出现的军用动力装甲更加完善，提供了短距离“飞行”的能力和全面的保护。

虽然钢铁侠托尼斯塔克的那身行头算的上年事已高，但毕竟《钢铁侠》的电影要直到2008年才露面。钢铁侠的2型和3型装甲过于大能，只好被扔去跟超级英雄们作伴，倒是影片初期靠着喷火器和装甲扫灭恐怖分子的1型装甲颇为有趣。当年发行的还有《星际船上的伞兵3—劫掠者》（Starship Troopers 3: Marauder），电影中强尼率领劫掠者小队的重型动力装甲横扫阿拉奇虫族，毫发无伤地救出了被俘的幸存者。这部低成本的电影以DVD的形式发售，没有上映，其中的动力装甲造型也过于粗劣。

2009年的电影业中动力装甲频频出场。先是《第九区》（District 9）中的外星动力装甲大战各式南非产单兵武器，而后是《特种部队：眼镜蛇的崛起》（G.I.Joe: The Rise of Cobra）里的Delta6型战斗服大显神威，几乎令《孤岛危机》的纳米战斗服都甘拜下风。之后闹得沸沸扬扬的《阿凡达》（Avatar）中登场的动力装甲被称为“机动性强化平台”（Amplified Mobility Platform suit）。影片中，公司保安部队使用的是身高16英尺的MK6型战斗AMP。通过动态捕捉手套，AMP可以精确地模拟驾驶者的动作，并像普通的士兵使用步枪一样轻松地操作一门30毫米口径的GAU90机关炮。在电影的高潮中，英勇的迈尔斯·夸奇上校就是驾驶着他自己的“超越荣誉”号MK6浴血奋战，最终为叛徒所害，身披数创犹怒目圆睁奋战到最后一刻！凑巧的是，23年前的《异形2》的导演也是詹姆斯·卡梅隆，看来这位导演真的就很偏好这口子啊……


《第九区》中的外星人动力装甲

在极寒之地上演的英雄传奇



上古卷轴Ⅴ ——天际

The elder scrolls Ⅴ:Skyrim

■内蒙古 莽月飘零

《上古卷轴Ⅳ——湮灭》（The Elder Scrolls Ⅳ：Oblivion，以下简称ES4）已经成为高自由度RPG类型游戏的标准，虽然有些小小的瑕疵比如换技能、换装备比较繁琐等等，但都不能撼动其经典的地位。而觊觎王座已久的两大高自由度RPG《两个世界》和《哥特王朝》也在前些时日推出了最新续作，然而结果并不算理想，游戏的质量令怀有太多期待的玩家感到失望。你想想，当你费了半天劲好容易才安装完这些新游戏，但进入游戏后却发现一点也不像制作商吹得那么好玩，甚至有些地方还不如2006年的“老滚4”……什么才是好日子？有“老滚4”续作的日子才是真正的好日子！近日Bethesda公布了续作《上古卷轴Ⅴ——天际》（以下简称ES5）的一些消息，其中最令人振奋的就是该游戏将在今年的“光棍节”上市，玩家们的好日子就要来了！

制作： Bethesda Game Studios
发行： Bethesda Softworks
类型： 角色扮演
发售日期： 2011年11月11日
推荐度： ★★★★★

北方行省——天际

玩过ES4的细心玩家也许会发现，在杰拉尔（Gerall）山脉的东北方，虽然在游戏中玩家无法继续向北，但我们抛开白雪皑皑的雪山和神秘的洞窟，展开大地图来看一看的话就能发现这个秘密：在那片玩家无法涉足的区域上赫然标着“Skyrim”的名称，只是在ES4中还无法前往探索而已。酝酿已久的ES5的故事，就发生在这里：泰姆瑞尔（Tamriel）帝国的北方——天际之地（province of Skyrim）。



“老滚4”的地图，我们可以清楚的看到天际之地位于Gerall山的东北面



Skyrim位于 Tamriel帝国北方



野外会有各色野兽，打打猎也是不错的选择

在ES4中玩家扮演的是一名即将被处死的囚犯，因为巧合而遇到了逃亡国王一行人，随后国王被刺客在首都监狱密道中刺杀，临终前给玩家一条项链并托付玩家寻找一名私生子马丁（Martin），请求玩家保护马丁并帮助其继承王位。当玩家找到这位继承者后，却发现整个泰姆瑞尔帝国陷入一场浩劫之中，湮灭世界的恶魔之门开始在泰姆瑞尔帝国各处开启，邪恶的魔鬼们通过湮灭大门入侵。最终马丁借项链之力化身为一条神龙，打败了湮灭世界中的入侵者大衮（Dagon），这之后马丁也从此消失。赛普蒂姆（eptim）王朝终结，同时也是泰姆瑞尔第三纪元的终结。

在ES5的首支宣传片中借助一块古老石壁上的雕刻透露了游戏大背景。数千年前，突然出现的一条巨龙与大路上的生物为敌，在各族联合下，人们打败了这条巨龙。但是随着时间的推移，一些异象相继发生，并都开始指向这条巨龙将再临天下。在《上古卷轴——竞技场》中所描述的可开启通往异世界大门的碎片混沌之序，战斗法师贾加尔（Jagar）曾使用它将乌列赛普蒂姆（Uriel ESptim）帝王送往湮灭国度，后来他将其化为碎片，而竞技场的英雄们将重组碎片来击溃贾加尔。《上古卷轴——匕首雨》故事中出现的纳米迪安石魔、《上古卷轴3——晨风》中的赤山以及ES4中四处开启的湮灭大门都对应了巨龙回归征兆。在ES5中，天际之地的统帅被刺杀，北方各地区由此纷纷独立来脱离天际之地。支离破碎的帝国，群雄割据的天际之地，原本相互信赖的朋友开始拔刀相向，按照古老石壁的预言，这，就是巨龙回归的最后预兆——天际之子互相残杀。预言同时也指示出破除浩劫的方法：龙裔（Dragonborn）将与巨龙决一死战。

ES5的故事发生在前作的200年后，将与前作的故事线有所关联。在ES5中玩家将扮演众多龙裔中的一名成员，为了阻止传说中的巨龙奥德温（Alduin）再临泰姆瑞尔大陆而前往天际之地历练。然而拥有五个大城市的北方极寒之地天际行省已然成为一个战乱之地。相信在ES4中初次到达过杰拉尔山脉的玩家一定对那里的严寒之地感到惊讶，与首都截然不同，没有美丽的鲜花、漂亮的小鹿、肥硕的大鱼，那里只有严寒。而杰拉尔山脉的北面才是天际行省，那里的气候将更加的恶劣，高海拔和严寒将考验着每一位龙裔的身体与精神。

在ES5中启用新的图像引擎——创造引擎（Creation Engine）将会完美的诠释出天际之地的寒冷。

扩展原有系统

在ES5中会保留一些星座的同时也会增加一些新星座。和前作一样，依然可以由玩家自己选择星座而不是根据现实世界中的法则来规定。除了根据星座系统确定初始属性外，还会有十多个种族供玩家选择，目前已经确定会有暗夜精灵族。等级系统依然作为衡量玩家能力的因素之一，在ES4中玩家最高可以升到50级，在ES5中，虽然同样最高等级被定为50级，但实际上等级将不会封顶，这也意味着玩家可以突破50级的上限。50级以后升级将变得极为缓慢，而且对于增强玩家的能力来说意义不大。ES5中每升一级你可以选择在耐力、生命或魔法上加上点数提高基本能力。

当然，等级系统只是玩家通过历练变强的方式之一。和前作一样，在ES5中优化改良的技能和职业系统将类似于



老滚5将在光棍节发售



壁雕上记载着古老的传说



危机四伏的极寒之地

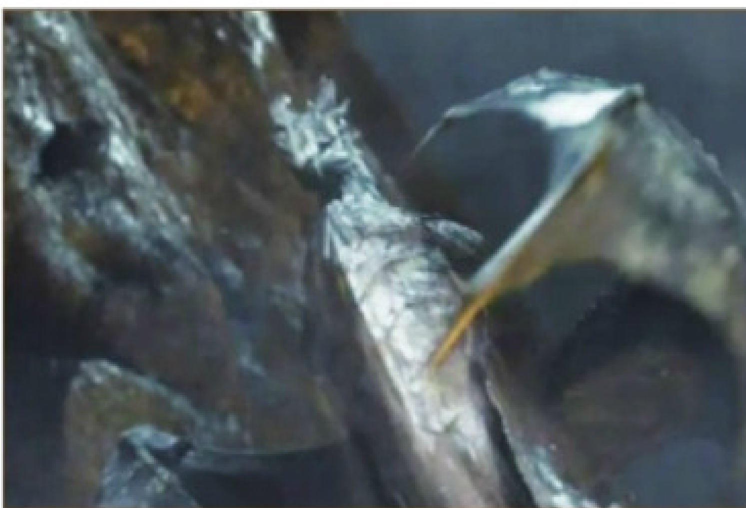
前作与《辐射3》中的职业系统，玩家通过使用技能、攻击方式倾向和大陆游历经历等因素相关联，在不知不觉中走向一条职业道路，配合等级系统升级后可以增加属性点来使人物越来越强。装备也和ES4大体一样，海量的装备和神器等待着你去搜集和发现。但不同的是ES5可以任意搭配左右手武器，你可以拿着一把小刀和一柄斧头，或者只拿着一张大盾牌，除了单双手武器的限制以外可以任意搭配武器装备。值得一提的是弓箭的特性将会与前作不同，在ES5中弓箭拉弓的时间将会延长，弓拉得越满攻击力越大，同时一击必杀的几率也越高。游戏第一人称和第三人称的视角将会优化，HUD（游戏界面）也会更加干净，和ES4一样，玩家可以把HUD完全关掉以防止游戏界面阻挡视线。

游戏将至少有18种技能供玩家选择。技能越用越厉害，ES4中可以不停地空放技能来提升技能等级，但在ES5中这将成为历史，游戏中会有机制来防止玩家空放来刷技能。技能等级开始升级快，越往后越慢，技能等级越高威力也越大。ES5将不会有主次技能之分，也不会有技能学习锁定，玩家可以自行选择学习技能魔法来帮助战斗，但这也意味着通全面不如精一门。

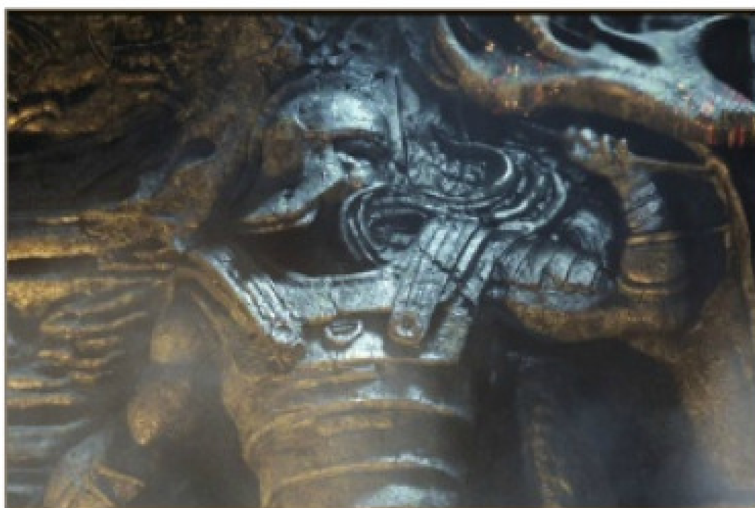
ES5的世界将更具动态性和关联性，配合上《上古卷轴》系列最大特色的开放性，将是一个更加逼真的世界。在ES5中玩家若是经常使用魔法，不仅魔法会升级，同时当玩家在某地和路人甲闲聊时或许就会发现他是一名魔法师并要求与你同行。当然，若是你选择做一名孔武有力的战士，那么你将不会遇到魔法师，英勇的战士会与你为伴。除了物以类聚人以群分的特点外，ES5的世界会有因果报应的关联性，比如你杀掉了一个店铺的老板，那么你与他的子女接任务时或许他们会拒绝，或许他们会因为害怕而给予你任务，但没准日后他们会找上你与你决斗。同样，更加有趣的是扔在地上的物品将不会消失，你可以在任意地点扔下装备或是草药，但在某些地方会影响NPC的行为。比如你丢下一把斧子，或许村里的居民会因为斧子归谁而打得头破血流，或许一名少年在你吃东西的时候将斧子捡到并还给你。



依然有第一人称，第三人称视角会做优化



在预告片中出现的巨龙，气势逼人



壁雕上的英雄似乎将要复活……



最新公布的一张游戏实际截图，创造引擎功不可没

ES4中人物脸谱难看的诟病会在ES5中得到改善，与NPC对话不再是死板地看着一张表情不是很丰富的死鱼脸。在对话时画面将是全景镜头，NPC们不会停下手中的活计，他们会一边和你唠嗑一边劈柴或者整理物品。

ES5的生活技能依然保留，采集原料加工成品，烹饪、炼金、武器制造等生活技能让游戏更丰富。配合上动态开放性城市和游戏剧情，日后将有会有巨龙袭击城镇的事情发生，而且不止有一次，巨龙将不停地骚扰玩家攻击城镇，玩家需要好好历练来面对即将发生的龙袭并最终战胜巨龙奥德温。

结语

沉寂多年的“老滚”续作ES5千呼万唤始出来，有了前作的质量和时间的沉淀，ES5的品质值得我们去期待。游戏将在2011年11月11日发售，我们有足够的理由相信，ES5发售之日也是高自由度RPG标准改变之日——是的，ES5将替换ES4为高自由度奇幻题材RPG游戏树立一个新的标准。

一部世界历史的互动教科书



世界霸主

Magna Mundi

■江苏 慢悠悠

大凡是历史策略游戏，就一定有一批玩家对着历史书，以引经据典的方式来批判其中的“不合理”。而有一款堪称是历史书互动版的游戏作品——基于《欧陆风云Ⅲ》设计的Mod《世界霸主白金版》（Magna Mundi Platinum，以下简称MMP），则以更逼真、更复杂，更贴近历史，同时也是极端折磨人的设计，足以将策略游戏老手们吓得魂飞魄散。今天我们要介绍的同名游戏并不是一款Mod，而是Paradox独立制作的全新作品。玩家将选择扮演400多个不同国家的领袖，带领自己的人民跨越从文艺复兴结束到工业革命的漫长历史，努力让自己的国家成为列强中的一员。

动态历史系统

“顺应历史”是MMP的首要规则，游戏者无法脱离历史框架去创造什么奇迹。在MM中，重大历史事件并不是注定会发生的，这给了玩家更多的选择和改变历史进程的机会。制作人Carlos Gustavo以宗教改革事件为例：“15世纪末期，贪婪、腐化的罗马教廷的权威性被广泛质疑，之后的



小势力需要依附于大势力才能生存



宗教改革最终导致了欧洲大陆的两个天主教国家之间的一场血战



游戏将会以实时方式进行，玩家可以随时暂停时间，用以调整部署

新教崛起直接导致了欧洲大地新旧两大阵营的形成，天主教与新教的斗争又同大国之间的霸权联系在了一起，对日后世界格局的形成有重大的影响力。而在

制作：Paradox Interactive
发行：Paradox Interactive
类型：策略
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★☆


极端折磨人的设计足以将策略游戏老手们吓得魂飞魄散


大多数时间内，玩家就是对着一张古代版的世界地图进行游戏

MM中，1517年10月31日未必会成为宗教改革运动的启动日，质疑和反抗只会出现在能够自由思考的土地上。即便马丁·路德的‘九十五条论纲’已经席卷整个欧罗巴大地，局势的发展依然是动态的。如果教皇国能够控制腐败的蔓延，甚至自己做出一些改革，那么就可以避免新教阵营的迅速膨胀，甚至可以让法国这样的墙头草留在天主教阵营之中。总之，在不同的背景条件之下，30年战争可能打了40年还没有结束，也可能20年、10年就分出了胜负，甚至根本就没有机会发生。”

如果你的国家深受文艺复兴思想影响，那么当宗教改革时代到来的时候，你所统治的各个省份之中就会有呼唤改革的声音。统治者此时可以任由其发展，也可以消灭异议分子，这些选项取决于玩家想让自己的国家在接下来漫长的宗教战争中究竟站在哪一队，而不是将选择某一阵营同得到何种特殊单位、科技和数值加成联系在一起。当超过半数的省份选择新教之后，国教也会由此发生改变。这就意味着先前玩家同教宗和其他天主教国家的关系将彻底破裂，缔结的盟约和联姻关系也将宣告中止。是选择新教，还是留守在天主教阵营中，关键在于宗教能否给本国的利益实现最大化，特别是对于奥地利、捷克和摩托维亚这样成为宗教战争主战场的国家而言，不审时度势的后果，就会迎来亡国的下场。

因地制宜

在一些粗线条的历史模拟游戏中，无论选择何种文明，实现制霸世界目标的唯一方法就是“捞钱+扩军”。比如说在《帝国——全面战争》中，即便是普鲁士这样的内陆国家，也需要通过占领美洲



位于伊比利亚半岛的两“牙”，其首要任务就是找到新大陆

和印度，垄断特产贸易之后，才有统治欧洲的资本。在不以地盘大小论英雄的MM中，每一个统治者都需要根据自身的国情，制定合适的生存和发展方略。

金帐汗国的首脑要考虑的是选择哪一块肥肉成为自己的下一个掠夺目标，以及各个部落的酋长对自己的忠诚度——如果你希望持续这种“游牧+流寇”式的生活，然后用马刀去对抗滑膛枪的话；葡萄牙的国王就不应该去趟宗教战争这趟浑水，玩家需要专注于航海技术的提升和贸易线路的开拓，尽早发现新世界的存在，并在海外领土的开拓中占得先机；北非国家的任务是确保自身利益不被欧洲殖民势力侵犯，并且尽可能多地从西班牙的手中获取领土，而唯一可行的策略就是从欧洲吸收先进的科技与文化——这些同自身文化传统并不兼容的舶来品也可能成为定时炸弹，因此在错误的时间选择超出文明发展程度的改革，可能会导致一场灾难；如果你选择当阿兹特克这种落后文明的领袖，那么就必须争分夺秒，因为迟早会有一群从海上来的人敲响你的大门……

海洋制霸时代

在MM所呈现的近四个世纪时间里，人类文明从陆权时代进入海权时代，一支强大的海军将是推行全球霸权的最佳工具。MM中的海上实力取决于舰队规模和岸上设施，后者除了决定玩家可以建造的舰船数量和质量以外，还关系到国家能否在海外发挥自身的影响力。比如说英国将太子港牢牢控制在自己手中，则依然可以对西、葡所控制的南美地区“指手画脚”，甚至可以在独立战争中作为阻击法国援军的基地，将美利坚合众国扼杀于萌芽状态。

MM的海战并非取决于对风向的利用和“大铁球对砸”时的准星，舰队司令的侦察、决心和预判这三项能力有时能够改变双方的实力对比。对于两位都不擅长判断的海军上将而言，一场注定要上演的海上大战可能从未发生，因为他们在茫茫大海中因为猜错各自的意图而失之交臂，这在历史上是相当常见的事情。



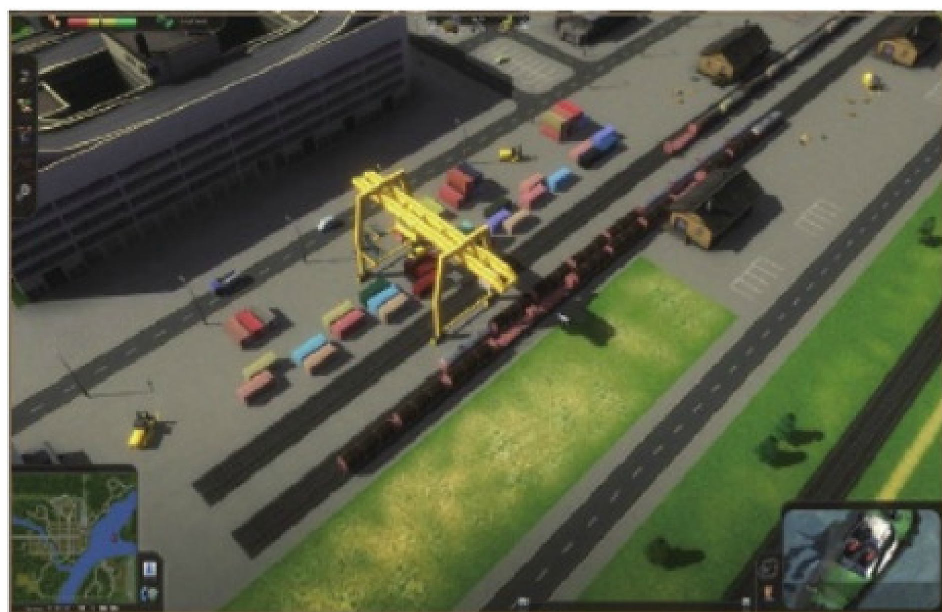
都市运输
Cities in Motion

■内蒙古 莽月飘零

随着越来多的人们购买了私家车，城市里的交通顺畅的问题也每况愈下，虽然政府提出了各种靠谱和不靠谱的疏导办法，但交通依然糟糕。在《都市运输》（以下简称CM）里你将亲手解决城市的交通问题，让交通更美好，让人们的出行更加方便。

不像《模拟城市》系列可以全面构建属于自己的城市，CM中的城市是早已建造好的，玩家只用专注于城市的交通建设。CM将涵盖过去、现在以及未来的城市交通，时间跨度从1920年1月美国禁酒令生效开始到未来的2020年。改善交通并不容易，你需要考虑很多方面，你可以建造公交车车站来满足一般公民的出行需求，也需要考虑修建地铁线路为蓝领、上班族们的出行需求服务，同时，你还需要建立航线、水上交通、有轨电车等等来满足各阶层的需求，甚至还要建立私人停机坪来为那些富豪们服务。你可以随时在地图上点击一名市民来听听他在抱怨什么，以此作为改善现有的交通环境的依据。


城市道路错综复杂，交通业是一件令人头痛的问题


繁忙的铁路运输

在CM中规划很重要，规划好以后就需要着手建造。在游戏演示中我们可以看到，建立城市公共汽车系统非常简单，首先在城市里几个点设置好公交站，然后将这些点连接起来，最后选择好价格、性能最优的公交车即可完成一条公交交通的建造。设置各个交通系统首先要考虑民众的需求，同时还会有类似交通线出故障无法正常运行等突发事件发生。在CM中，保持每一条规划好的线路正常运转要远远比单纯多建造线路的效率要高得多。

同时，在CM中玩家可以通过媒体进行引导性的宣传来引导民众对交通工具的选择倾向。比如你可以露天设置广告牌来引导观光者的交通取向，或者使用电视公益广告来制造流行，以此引导蓝领们的交通选择倾向，这样你就可以缓解某一压力巨大的交通路线。管理交通如同治理洪水，合理疏导才是王道。现实如此，在CM中，也是如此。

制作：Colossal Order Ltd
发行：Paradox Interactive
类型：模拟经营
发售日期：2011年2月25日
期待度：★★★

新的显卡危机即将来袭！



《孤岛危机2》多人模式前瞻
Crysis 2

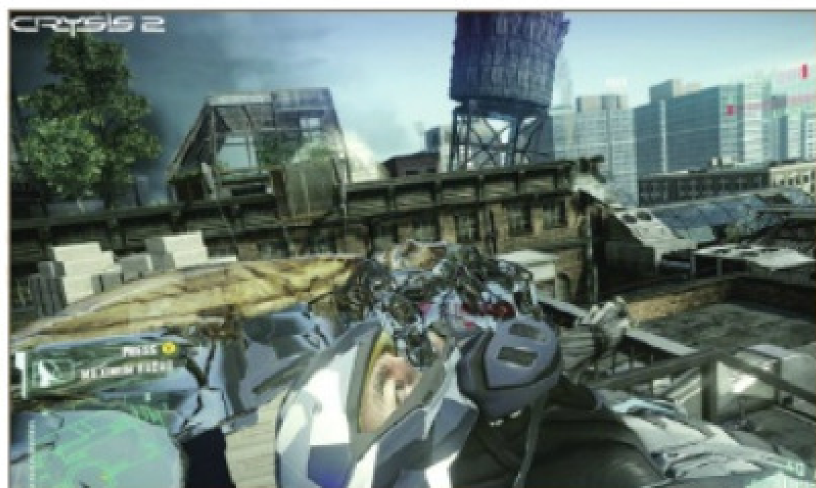
■江苏 老黑

制作： Crytek
发行： EA Games
类型： 主视角射击
发售日期： 2011年3月22日
期待度： ★★★★☆

本刊之前已经对《孤岛危机2》（以下简称C2）多人模式的“直接行动”（Instant Action）和“异形着陆场”（Alien Crash Site）两种玩法进行过介绍，随着游戏临近发售，Crytek再度公布了这款新一代显卡危机制造者多人部分的最新资料。

职业和Perk系统

C2中只有突击手（步兵）、侦察兵（狙击）、机枪手三种职业，可以为士兵提供各种增强能力的纳米作战服是《孤岛危机》系列的一大特色，它的存在将让这些常见的职业在战术和玩法上与其他FPS有很大的区别。



近身肉搏必杀，相比这样做可以得到很高的分数奖励吧

除了三种固定职业以外，玩家还可以设计自定义角色，你可以将三者的组件组合成最顺手的战士。比方说侦察兵的“狙击套件”可以让主人在启动Nanosuit的隐身模式后不但实现匿踪，而且走路、跑动中都不会发出任何的声响，将其装备在机枪手的身上，他们就能用副武器——霰弹枪实施贴身必杀攻击。

在《现代战争》之后成为FPS多人模式标配的Perk系统，在本作中是以战斗服模块升级的方式存在的。每当Nanosuit升级一次（总共50级），就会为玩家解锁一个Perk，这些特殊能力主要是围绕对作战服现有能力的再增强而存在的，到了一定的程度之后，玩家就可以做出特殊的战术动作。在跑动状态下按卧倒动作，角色会使用滑步顺势找最近的掩护物，而如果对盔甲的Speed功能加强之后，角色就会使用类似《绝对征服》（Vanquish）中标志性的“火箭滑铲”动作，一面在地上滑行，一面用手中的双枪横扫敌人，那样子真是帅到不行。

掠夺模式

首次介绍给玩家们的掠夺模式（Extraction），攻方的任务是夺取敌区内的两件外星神器，而守方则要拼命阻止这一情况出现。当攻方获取宝物之后，规则立刻转向一场猫鼠游戏，守方需要在“盗宝贼”回到老巢以前，让圣物回到原处。拥有圣物的一方会得到一些奖励，如战斗服的能量槽变长，盔甲更厚等等。从Demo演示中我们可以看到，神器的位置，正在持有神器敌兵的位置，以及整个场景的缩略图均清晰地呈现在屏幕右下方的GPS地图上。在游戏中阵亡，还会有类似《使命召唤——黑色行动》的Killcam视角向玩家呈现自己的“死因”和凶手何在。再加上复活的间隔时间非常短，可以看出Crytek给C2多人模式的定位就是三高——高节奏、高速度和高科技。

万夫莫敌雷电传

■湖南 Dawn

他是电，他是光，他的出生伴随雷雨交加，他的命运如浮萍飘零。他美形且强大，却从来只把健美的身体作为死战的躯壳；他坚决执行上级命令，却被最信任的人操纵了大半辈子；从人到超人，他的精神防线仍然脆弱无比；从混沌无知到重拾信念到再度迷茫，他的追求却始终是保护最需要保护的人，哪怕付出生命代价。

与他无关的历史

累计十余代的《潜龙谍影》（亦称《合金装备》，以下简称MGS）的正统作品牵扯到太多的人和事，至于雷电其人，称不上改变历史进程的英雄或枭雄。他没有宏大的野心理想，虽然角色重要，关键时候得上，但本身并没有放眼天下的决断，也常被淹没在历史的烟尘中。

话说从头，20世纪初，世界政治经济的几大寡头集中财力，组成“哲学家”（Philosophers）组织，史称“哲学家的遗产”。二战结束后，冷战揭幕，东西方阵营都开始觊觎这堆财富，以及Shagohod——1963，Made in Soviet，意为“令人恐怖的比蒙巨兽”，这种发射中程导弹的传统轮式军



“骷髅装”穿着舒适还能防止有毒化学物质浸入皮肤，缺点在于使人显得阴柔娇媚，无论男女



“看什么看？去Animus2.0玩通VR Traning，拿个铜牌以上，你也有这身行头。”

事装置足以打破冷战平衡。其时前苏联上校Volgin手握两者，妄图依靠武力和经济统一天下。代号Naked Snake的Jack在“食蛇者行动”中力挫Volgin及其党羽，含泪手刃因任务需要假意投敌的恩师The Boss，获得“Big Boss”荣誉称号，而“哲学家的遗产”和Shagohod的数据则大多被美国掌握。重要的是，他们这一代人产生了不同的历史发展论。

The Boss沉冤未雪，行动总指挥Major Zero、传奇战士Big Boss（被Ocelot引荐进来）、间谍Eva（游戏中设定其来自中国）、The Boss之子Ocelot、武器顾问Sigint、医疗顾问Para-Medic共同组成了“爱国者”（The Patriots）组织，希望践行The Boss消除战火纷争的理念，但成员付诸手段不尽相同。Big Boss在拿到了CIA叛将Gene用于建立“Army Heaven”的资产后，脱离组织秘密创建纯军人国度“Outer Heaven”，试图将战争圈定在可控的框架内。Zero上校希望建立自上而下、全知全能地管控机制，他凭借强大的财力将“爱国者”的势力渗透到世界每个角落。他还试图将Big Boss塑造为偶像，先后启动了“继承者计划”（Successor Project）和“魔童计划”（Les Enfants Terribles）。前者以失败告终，后者复制出Big Boss的三个克隆体，代号分别为Solid（固态）、Liquid（液态）和Solidus（熔点）Snake，这兄弟仨都很了不起，不过一



MGS中的最强人间兵器非雷电莫属，只是他挥舞的剑并非为了“劈开一个新时代”，而是“保护最重要的人”

开始都被“爱国者”支使摆布，Solid Snake被其派出打败了Big Boss。三兄弟的代孕母亲Eva年轻时候爱慕Big Boss，在得知Big Boss的身体被Zero冷冻封存、思想被禁锢后流亡数国，组织抵抗力量“失落天国”（Paradise Lost）反抗“爱国者”，雷电就是她最锋利的剑。敬佩Big Boss的Ocelot忍辱负重，不惜沦为三姓家奴和作风恶劣的反派，潜伏在“爱国者”身边为其所用，暗中拉拢一切力量完成解放事业。Sigint成为DARPA局长，后被“爱国者”铲除，而Para-Medic（即Clark博士）联同后来加入的Naomi Hunter开始了基因强化士兵的研究，但Clark博士死于强化士兵Gray Fox试图逃跑制造的爆炸。Gray Fox的义妹Naomi博士随后接手工作，并暗中联络Ocelot，秘密开发用于摧毁“爱国者”的电脑病毒。

这样，从建立极权到反抗极权，这其中都没雷电什么事。这是老一辈的账。

顶替Snake的新人

他的过去被抹得一干二净，FBI、NSA、CIA的档案库里都没有他的档案，以至于无法确认本名是否为Jack。1989年，仍在孩童时期的Jack的双亲就被Solidus Snake暗杀，他被带往利比里亚。其时利比里亚正陷入全国内战，兵源缺口极大，十几岁甚至十岁以下的儿童被迫参加战斗。在不对称战斗中，娃娃兵是最廉价的武器，他们不需花钱招募，也很容易洗脑，使其扣动扳机时毫无怜悯。为挑起杀戮欲望和保持亢奋，他们每天都被逼着观看好莱坞枪战片，定期注射可卡因，甚至每天的饭菜里都被掺入火药。拿起第一把AK的时候，Jack年方六岁，四年的腥风血雨使他成长为童子兵的头目，因为他的击杀率，他被称为“白色恶魔”“开膛手杰克”。

当Solidus挂着NGO的幌子领回Jack收为养子时，以Zero为首的“爱国者”盯上了这个可塑之才，他们将Jack调入美国XXI特遣部队，进行正规严格的军事训练。即使不去回忆，Jack每晚还会被噩梦缠绕，他害怕夜晚。他的童年罪恶而又单调，缺乏适龄教育而没有健全饱满的心智，他的房间摆设就和他的心灵一样空荡，床用来睡觉，除此之外什么都没有。“爱国者”在其大脑皮层中植入的纳米计算机一定程度上也抑制了这种痛苦。没有其他的挂念，Jack全身心投入训练和上校安排的任务上，顺利通过了VR训练的全300关，并加入重新组建的FoxHound作战小组，继承了传奇代号“Snake”，欠缺的只是实战经验。于是在2009年的“Big Shell总统劫持事件”中，他是单兵潜入解救人质的不二人选。不想此次劫持事件中Big Shell的恐怖分子头目自称Solid Snake，遂改代号为“雷电”（Raiden）。这个代号的原主人Solid Snake已被官方宣布死于2年前的“曼哈顿外海油轮沉没事件”，而且之前Snake和计算机专家Otacon创建NGO“慈善组织”（Philanthropy），阻止合金装备的研发和交易，专和“爱国者”作对。



在MGS4里，小岛干脆把主人公全换成老头，要你们女玩家抱怨是吧？这是赌气吗？

小岛秀夫向来是玩悬念的高手，在MGS4发售前使尽手段来掩盖雷电的存在——在预告片中用Snake的模型替换雷电，并且绝不给正牌雷电超过3秒的镜头。雷电穿着的是类似于Snake潜行装的“骷髅”作战服（Skull Suit），直到他摘下氧气面罩展现飘柔白发时才算公开登场，犹如其本名一样惊世骇俗——或者雷翻了。老玩家满心不情愿，标题



Eva练兵方法是从小教他们玩FPS游戏，这也是小岛先生在告诫沉溺游戏的阿宅们



Snake应该庆幸，这样一个忠义赤诚能打的好男儿是队友而不是对手


瞧那娇羞的兰花指，新川洋司先生，这是你的主意吗？

还带个Solid呢，就不让蛇叔做主角了。小岛有新的考虑，首先是他收到不少年轻女玩家的信，抱怨说不喜欢操纵着一个老爷爷摸爬滚打；第二，14年前《潜龙谍影》一代里的Solid Snake中确实是新兵一个，但在陆续解决了那么多世界级阴谋后，再以菜鸟的身份进入游戏，继续接受顾问团队关于“久按下蹲键为趴下动作”等入门操作的教导，多少有些不尊重老人家；第三，小岛想体验第三人称展现人物风采的叙事方式，可以制造敌友莫辨的紧张和悬疑，就好比《终结者2》中开场州长一出，观众以为再次遭遇强敌，“但是你很快会发现他才是正义的一方，我记得当时对于情节的突然转折感到多么惊讶”（小岛语）。确实，《自由之子》里充满了背叛和隐瞒，我们不能预设主人公天然地站在好人一边，当雷电突然被机械忍者Mr.X击晕时，对着无所动作的Snake惊呼“你跳反了！？”（Your changing sides now！？）”Snake冷眼看着雷电陷入昏迷：“跳反？我就没说过我跟你一边。”（Change sides? I don't recall saying I was on yours）

不过是一次模拟

“雷电”的代号和本名Jack经过了一番考量，取自二战时期日本三菱“雷电”式局地战斗机J2M，盟军称其为“Jack”。小岛将雷电定位于牌桌上的“Jack”，Fortune是后（The Queen），Solidus是王（The King），Solid是Ace，海豹第十小队只是点数牌，可能这是依据战斗能力而言。

美型、健康、白面小生，几个要素勾了出雷电的偏娘化属性。从新川洋司做设计草图到最终定型，几乎无甚改动，不同于其他几个女性角色，要花三四个月反复讨论修改，甚至推倒重来。白发无疤无胡渣，保守的身材（The Boss都要比他精壮！）配上展现动人曲线的骷髅服，连走路奔跑都会“有点像Meryl”（Snake说的，还记得在MGS1里如何辨别被军服面罩包得严实的Meryl吧），这也是纯爷们玩家当初所不屑的。

事实上，雷电的任务完成得不错。从Dead Cell成员Vamp那逃过一劫后（从此二位结为宿敌），他救下了海豹小组仅存的一名士兵Iroquois Pliskin——其实就是采用化名的Solid Snake，在其帮助下击败了Dead Cell爆破专家Fatman，打退恐怖分子头目Solidus Snake，并依靠神秘忍者Mr.X送的伪装接近总统助理及总统本人，了解到Dead Cell的最终目的不在于赎金，而在这个海洋净化平台Big Shell下面隐藏着的合金装备——“玄武”（Asenal Gear）。从Ocelot的监禁脱困的雷电辗转找到Otacon的继妹Emma Emmerich，希望依靠她开发的病毒FOXDIE破坏GW。然而阴魂不散的Vamp杀害了Emma，未完成体的病毒仅将GW分解而非彻底破坏，Solidus驱使武器失灵的Asenal撞向曼哈顿海岸。Mr.X即Olga Gurlukovich现身，却不敌Solidus被杀害。

据Solidus所述，Asenal Gear装载的是“爱国者”人工智能模块GW，同时也是火力强劲的移动堡垒，之前“慈善组织”曝光的Metal Gear RAY只是类似于航母舰载机的量产型护卫装备。Solidus一清二白当上总统，权力却被


所谓S3计划，有一层含义就是复现2005年的“影子摩西岛”事件，来培养Solid Snake水准的战士

"爱国者"关在笼子里。政绩做得好，想要给自己立史也被"爱国者"否决，一怒之下集结反恐演习失误而遭驱逐的"Dead Cell"，剑指"爱国者"，计划利用Arsenal装载的氢弹在纽约上空引爆产生EMP，瘫痪全部采用电子交易的纽交所，使美国经济系统崩溃，进而打破"爱国者"对信息系统的垄断。

Ocelot此时道破玄机，他尖锐地指出这一切其实都是"爱国者"的局，试图复现"影子摩西岛"事件，促使误以为真的演习者掌握接近传奇特工Solid Snake的作战技能，验证所谓"S3工程——Solid Snake Simulation"的可行性，雷电就是再一次被选中者。忍者Olga是"爱国者"的人，她之所以帮雷电，是因为新生的女儿被"爱国者"绑架，一旦雷电体内的纳米计算机没有回馈生命讯号，女儿也将不保。虽然此前一直与任上的Soidus频繁来往，但Ocelot是"爱国者"的人，Fatman也是，甚至连最雷电信任的上校也是——他实际是模拟Roy Campbell的人工智能，后来还衍生出模拟雷电最爱之人RoseMary的A.I，一个唱白脸一个唱红脸敦促雷电完成指令。所谓的"S3工程"其实也是指"Selection for Society Sanity"，即审查和过滤系统，由"爱国者"来选择什么信息可以留存后世，什么信息必须及时抹杀，以坚船利炮为外壳的Arsenal实质上是负责信息筛选处理的"真理部"。历史是属于书写者的，雷电仍然只是一枚棋子。

到这里，游戏陡然上升到关于图灵测试、存在主义和弥母传承的哲学讨论，更像是一个"插着电极、浸泡在容器里的大脑"的试验把戏。你就是雷电，雷电就是你，在此之前，你对行动毫不了解，你对阴谋一无所知，你对上级无条件信任，不折不扣地遵照任务指示。你以为这是游戏，但这游戏甚至能骗到你，你在游戏前输入的名字和生日都被登记在雷电的狗牌上，而遭病毒破坏而逻辑紊乱的"上校"怒斥"别玩了！快关掉电源！别老盯着屏幕"，也明显是对着玩家你吼。你如果真的遵照着那个假的"任务失败"（Fassion Mailed）界面退出游戏，你也就成了雷电，成了"爱国者"所寻觅的棋子。这正是一个关于"人类到底在多大程度上受信息的影响"的测试，基因传递生理信息，文化基因即弥母传承文化精神。群体观念和筛选建构的信息环境，足以将你转变为另一个你，就像Inception深层植入，就像几乎成功的S3工程——只是Snake的加入是未能预测的干扰因素。



《崛起》中的生化忍者雷电，"爱国者"版战甲不讲究啥人体工学啥流线美感，而是视觉冲击



"斩—夺"是《崛起》的精髓，改造后的雷电和机械士兵应属同类物种，所以也应该从它们身上夺取些有用的东西



雷电的快速反应能力应该是与生俱来的，不然经历了那么多战斗后，为什么他的身上除了条纹码外没有任何伤疤呢？



估计Snake已经知道了Roy Campbell的良苦用心，他就是不说穿：雷电啊，你曾有个家，你还有个娃

从棋子到守护者



雷电未必就是铁板一块，他哄Emma就哄得很好嘛



虽千万人吾往矣，雷电是位实打实的铁血真汉子

Snake三兄弟自诞生后便被移除了生育功能，因此对信息的保卫成为通往自由的唯一路径。"演讲、音乐、文学、电影……我们所看到的、听到的、感觉到的……愤怒、喜悦、悲伤……这才是我想要流传下去的东西，也是我的生活。我们必须把火炬传递下去。"Snake成为雷电精神导师，继承了Olga的"高周波刀"（High Frequency Blade）的雷电华丽转身为新一代忍者，终结了激进派Solidus的解放大业。雷电丢掉狗牌，他不再是只会接受信息的机器，他的人生开始确立意义，他叫Jack，是一个有信念的活生生的人。他的觉醒和出走让"爱国者"十分恼火。对于一个惯使绑架、要挟和哄骗手段的权力系统而言，在他们的权力范围内，雷电唯一的牵绊就是上校和Rose。然而上校本不存在，Rose也是他们派来监视雷电的自己人，只是Rose终于假戏真做，怜悯而又爱慕地恋上雷电。

从MGS2到MGS4，这中间的情节空白就交给即将发售的《崛起》来填补。梗概如下：在"Big Shell事件"之后，Rose终于和雷电生活在一起，但雷电萦绕不去的童年噩梦使得小两口关系紧张，导致了Rose 失望离去。惶惶然，他被化名"Big Mama"的Eva相中，加入了"失落天国"，反抗已经具

备自我意识的“爱国者”的统治。“爱国者”摆脱了活死人Zero的控制，将势力范围扩散到全球每个角落。科技突飞猛进，“爱国者”对基因士兵、纳米计算机、合金装备也不再遮遮掩掩，他们被全面投入到新兴的“战争经济”——以战争助燃经济，取代逐步下滑的石油市场带来的萧条。对于私人军事服务公司而言这是个前途无量的市场，扩大这个市场就必须对战争行为煽风点火，为利益而战变异成纯粹为利润而战，这是所有正直的战士都不愿看到的，因此有必要加快摧毁“爱国者”的进程。

在Big Mama的帮助下，雷电履行了对Olga的承诺，从51区救出了她的女儿Sunny交给Snake和Otacon抚养，这个天才儿童在Otacon的悉心栽培下，成为未来摧毁“爱国者”的关键。在听到Rose流产，并改嫁Roy Campbell老爷子的消息后，雷电万念俱灰，出走漫游，还在阿拉斯加跟着当地萨满学会了捕猎技能。在回组织的路上他被“爱国者”俘获，可怜的雷电经外骨骼增强手术改造为流淌着人造血液的生化忍者，后又被Big Mama救出。Drago Pettrovich Madnar博士清除了雷电体内“爱国者”种植的纳米机器人，并且进一步强化了外殖装甲的性能以及外观——“爱国者”版战甲野蛮粗暴，组件像怪石嶙峋般毫无章法，远不如Madnar版有整体和谐的流线美感。

忍者真是MGS系列中一道亮丽而又富有东方气韵的风景线，从改造Grey Fox到改造Olga到改造雷电，他们的战力可谓逆天超神，加之身形灵活，步伐轻盈，足以和合金装备正面对抗。改造前雷电一人战翻19部Ray，改造后雷电一人战翻12部Gekko，再对比下Gekko与Rex以及Ray的尺寸，就知道被一个Gekko追得满街跑的Old Snake真是愧对所谓“传奇战士”的名号。不过雷电并非像宿敌Vamp一样肉体不朽（超强修复纳米机器人的功劳），只是“不怕死”，不怕死，是因为心已死：Rose离去也就罢了，流产也就罢了，没想她转身就伴上了老得足以当爹的Campbell。



雷电的成长经历是悲催的，从小到大一直是不折不扣地领受和执行命令



Jack和Rose最后终于彼此谅解：是Lie又怎样，I love the way you lie


在MGS2，我们以雷电的角度来重新认识Snake，在MGS4，我们从Snake的角度来认识雷电


Happy Ending是雷电应得的


雷电接过Olga那把古朴的武士刀，瞬间就领悟了绝世武功


仅凭刀剑即可拆房掀瓦，在雷电眼中看来，你们都是战斗力为0的渣滓呀

他霸气外露，在内心里他还是单纯而容易受伤的男孩。他的眼神完全不同于5年前的青涩，而是一种被深深伤害后从怨愤到仇视的眼神，如果你被初恋情人甩了，照照镜子也会看到那种眼神。所以雷电一旦出手，必是死战：在南美市场追击战，他用自残的招数击退Vamp；重回影子摩西岛，他只身抵挡自爆Gekko群以掩护Snake逃出垮塌基地，被掩埋后他毫不犹豫地斩下自己的右臂；在Ocelot驾驶的Outer Haven就要撞向Snake的时候，独臂的他像当初擎住Rex脚掌的Grey Fox一样挡在面前，甚至用剑刺穿左脚将自己钉住，终于在大声呼喊着Rose的名字被巨舰冲倒；在Snake在通往Outer Haven的微波室前被FROG小队包围，双臂尽失、战甲破裂的雷电以口衔剑，帮Snake断后。“这一次，换我来保护你，Snake。”热血的日漫精神放光芒啊！赤诚忠义，坚持到底，这才是雷电万夫莫敌的终极要诀，感情破裂的刺痛让力量更加放大（另有一例可见“神雕大侠”）。羞涩与自信、脆弱与坚强，人本就是这样纠结的矛盾集合体，所以我们才能与其产生共鸣。

后来呢？后来“爱国者”A.I被摧毁，新的世界体制将被建立起来，都是围绕着Old Snake展开的故事了。这些都不重要，雷电本就不像“人斩”拔刀斋一样想“用剑劈开一个新的时代”，他只是保证自己在风云突变中站对队，并竭尽全力助推历史的马车。在修正这些老一辈的错误后，他作为武器的意义也就到此为止了，一身武艺“用于保护身边的人”已经足够，他也终于赢得了自己的幸福——Rose当初并未流产，生下一子名为John，她名义上改嫁Campbell，其实是上校牺牲自己名誉来保护她不受“爱国者”侵害。刀枪入库，遍地英雄下夕烟，一家三口过小日子，也挺好的。P

从游戏诗词看“仙剑”：蕴含的中国传统文化

■吉林 执云草

编者按：许多喜欢“仙剑”的玩家都表示，像“仙剑”这样的国产游戏蕴含和传达了中国传统文化，具有欧美日韩游戏所不具备的特点。比如游戏中的山川建筑，诗词歌赋——是的，诗词歌赋，从“仙剑”一代开始，就总是有一些脍炙人口的来自游戏里的诗词被玩家们所传颂。不过，也有一些玩家表示“仙剑”中诗词大多流于表面，看似华丽，其实肤浅。究竟是好是坏，口说无凭，如果能有详细的分析和举例来证明自己的观点就最好不过了。本期“龙门茶社”中刚好有这样一位有爱的作者，他对“仙剑”中的游戏诗词持正面肯定的态度，我们不妨来看一看，他是怎样阐述及论证自己的观点的……

《仙剑奇侠传》系列从1995年的《仙剑奇侠传DOS版》到2007年的《仙剑奇侠传四》，已经走过了13个年头。此系列始终拥有百万级别的玩家群体，显示了其强大的生命力，这生命力从深层上讲正来源于国产游戏所蕴含的中国传统文化。“仙剑”诗词作为游戏的独有特色，是“仙剑”所蕴涵的中国传统文化的重要方面。每一代仙剑中关于人物、剧情和结局的诗词，是其他电脑游戏都没有的一大特色，其中，“仙剑三”的词和“仙剑四”的诗尤为出色，是“仙剑”儒、释、道文化精神的精华之所在。

一、返璞归真的仙侠之道

1. 修仙人间——《玄霄·永劫》与《谪仙》

凡人若急功近利，以违反天道为代价修仙，必然会遭受上天的惩罚。“仙剑四”中，昆仑之巅的琼华派自立派之初就渴望能够修成正果，偷阅上古禁书，不惜耗费大量人力、物力、财力，集三代铸剑师毕生精力打造出一阴一阳的望舒、羲和二剑。《周易·系辞》第五章：“一阴一阳之谓道。”表面“道”可以产生出阴和阳来，再由阴阳产生出万物，拥有无穷的力量。琼华派掌门希望借助双剑力量，网缚19年飞来一次的幻瞑界（妖界），吸取其灵力，使琼华派升腾至天光照耀之处，以求白日飞升成仙。此种极尽妄为的举动，最终招致了上天的惩罚。



《玄霄·永劫》
峰壑辗转日月追，谁闭尘关不得归。
长欲挥剑断逝水，却尽青春铸劫灰。

玄霄的人生如在落差巨大的峰壑中辗转一般坎坷，如同追逐遥远的日月一般可望而不可即。望舒属阴，羲和属阳，玄霄是羲和剑的宿体。19年前琼华派与幻瞑界的大战中，望舒剑的宿体夙玉因不忍生灵涂炭而随云天青隐居青鸾峰，失去了望舒剑的支持，玄霄怒火攻心，走火入魔。青阳、重光、宗炼三位长老只得将玄霄封入坚冰之中，使他与尘世隔绝。玄霄拜入琼华派就是为了修道成仙，然而这种想法无异于挥剑断水，追逐日月。种种不得之举，磨尽了他的青春。最后，九天玄女奉神界旨意用天火将琼华派焚毁，并解释“天道”之意：“盘古有训，纵横六界，诸事皆有缘法！凡人仰观苍天，无明日月潜息、四时更替，幽冥之间，万物已循因缘，恒大者则为‘天道’。” 就是说，万物自从盘古开天辟地就有其自然运行规律，凡人是凡人，神仙是神仙，二者不可逾越，此为“天道”。玄霄肆意妄为，终究被上天惩罚，灰飞烟灭，魂飞魄散，万劫不复，是为“永劫”。

求仙问道，不如潇洒人间。真正的主题到底是“寻仙”还是“谪仙”，自从“仙剑四”发行之后便有争议。九天玄女训斥玄霄：“欲求仙道、先修人道，不明是非，何以为仙！” “欲求仙道，先修人道”就是要人本本分分把“人”做好。再看“仙剑四”结局动画，百年之后，小野人云天河仍隐居在青鸾峰茅草屋，对着久违的好友柳梦璃露出了一尘不染的微笑——“仙剑四”的主题，实为“谪仙”之意。

《谪仙》
瑶宫寂寞锁千秋，
九天御风只影游。
不如笑归红尘去，
共我飞花携满袖。



《谪仙》这首诗是“仙剑四”的本真所在。前两句中，一个“锁”字，准确地反映了在琼楼玉宇中的千年寂寞和在九重天飘然御风的形单影只，是身为仙人的真实写照。后两句则抒发了作者的凡世情怀——自古凡人就渴望修道成仙，仙人固然长生不老，虽然住的是玉宇仙宫，喝的是玉露琼浆，虽然能够腾云驾雾，然而永久的孤单和寂寥有谁能忍受？还不如放弃修仙，回归尘世，做一个简简单单的凡人，生活在滚滚红尘中，和自己心爱的人携满袖鲜花，飞洒于身后，岂不惬意逍遥？这种意境无异于庄子的曳尾于涂和陶渊明的结庐人境。

《谪仙》的向往红尘，追逐自由情怀，是对古人苏轼“浩浩乎如冯虚御风，而不知其所止；飘飘乎如遗世独立，羽化而登仙”思想以一种潇洒不羁的方式所进行的否定。



2. 侠之君子——《紫英·明光》

《紫英·明光》
瞳凝秋水剑流星，
裁诗为骨玉为神。
翩翩白衣云端客，
生死为谁一掷轻。

慕容紫英是“仙剑四”的二号男主角，从紫英的人物设置和他的诗上，我们可以看出中国古代传统男子的侠义君子之风。“秋水”一般指女性，唐李贺有《唐儿歌》，诗中描写杜郎：“骨重神寒天庙器，一双瞳仁剪秋水。” 描写紫英的瞳孔中凝聚着盈盈秋水即由此而来，用在此处更表现了紫英的俊秀而不乏涵养，风华正茂。《山海经》描述道：“君子国在其北，衣冠带剑……其人好让不争。” 君子国的人穿戴衣冠，佩带宝剑，以其性格谦和，为人忍让不互相争斗而有“君子”之名，于是君子所佩宝剑，也成了兵器中的君子。紫英手中的剑挥舞出流星，一方面显示他的高超剑术，同时也暗示了他身为君子的超然不凡，意气风发。

说起“诗”和“玉”，二者对中国古代君子来说是不可或缺的。诗——“言志”，“根情、苗言、华声、实义”，是文人墨客风骚之所在；玉——玉温润高雅的特性被古人人格化，《礼记》中孔子阐明了“君子贵玉”的观点：“夫昔者君子比德于玉焉：温润而泽……《诗》云：‘言念君子，温其如玉。’故君子贵之也。” 认为玉有“仁、义、礼、知、信、乐、忠、天、地、道、德”十一德。所以，紫英以诗为骨、以玉为神，无不显示了他身为侠之君子独特的高尚、纯洁、平和与温润——谦谦君子，温润如玉。

飘飘白衣让人想到了李白《梦游天姥吟留别》中的云之君，紫英的仙风道骨的确有成为神仙的机缘。但为什么只是“客”呢？因为如果成为了真正的神仙，就不会关心人间疾苦，救百姓于水火之中了。所以，紫英只愿意成为半个仙人，只为能造福人间，体现了儒家“恭、宽、信、敏、惠”的风范。

在紫英这一人物塑造中，“信”是一个重要的组成部分——“生死为谁一掷轻”，紫英一直把天河、菱纱和梦璃看成是自己最好的朋友，可以为他们牺牲自己的性命，轻看生死。面对菱纱短暂的阳寿，紫英与天河私聊：“我自问并不畏惧世间强权，自己的生死也可相轻，若是用我一命，能换菱纱一命，我定会毫不犹豫。” 可见，紫英为了好友，不惜以自己的性命为代价。一直以来，紫英以其“刚、毅、木、讷”的格言规范着自己，谨言慎行。请看他们在即墨看烟花时的一段对话：

韩菱纱：“如果哪天剑侠变成了剑仙，不要忘了来看看我啊。”

云天河：“对！也不要忘记我，我

请你吃好吃的烤猪，哈哈。”

慕容紫英：“……我答应你们……承君此诺，必守一生。”

紫英在整部游戏中言语甚少，“不鸣则已一鸣惊人”，每次说出的话必定字字珠玑。即墨烟花之夜，“承君此诺，必守一生”，此八字一出，掷地有声，一锤定音，是他“信”的最好表现。行侠仗义，仗剑江湖，作为一个侠士，除去精湛的剑术、百世的威名，君子“温、良、恭、俭、让”的仁德标准和“仁、义、礼、智、信”内在品质必须也同时具备。慕容紫英就是这样一个具有中国古代传统君子风范的侠士。

返璞归真，归隐红尘，行善济世，闲适逍遥。这，就是“仙剑四”所要表达的仙侠之道。

二、轮回宿命的女性之美

1. 千年等待——《一剪梅·寥落风》



《一剪梅·寥落风》
大梦初醒已千年
凌乱罗衫
料峭风寒
放眼难觅旧衣冠
疑真疑幻
如梦如烟

看朱成碧心迷乱
莫问生前
但惜因缘
魂无归处为情牵
贪恋人间
不羡神仙

轮回，是“仙剑三”的中心主题，以游戏中的第二女主角龙葵为代表。

龙葵本是古国姜国的公主，与哥哥龙阳（景天前世）青梅竹马。国都被杨国围困，姜国寡不敌众，岌岌可危。龙阳召集了国中所有方士，决定违禁铸造魔剑。然而，魔剑铸成需王室处女之血，龙阳不忍龙葵牺牲，一直拖延。姜国支撑半年，终究不敌，城破。杨军屠城，龙阳为保护龙葵而死，龙葵万念俱灰，跃入铸剑炉自尽。杨军将姜国人尸体扔进铸剑炉焚烧，无数怨灵戾气与龙葵的处女之血结合使魔剑天成，一时间天降血雨，杨军尽数被灭。龙葵魂魄与魔剑结为一体，成为流落人间的孤魂野鬼，并在千年的修炼过程中，性格分裂为两个。蓝色龙葵羞怯文静，红色龙葵泼辣张扬。在魔剑中，唯一支撑龙葵的信念，就是找到转世的哥哥龙阳。

千年后，龙阳转世成为渝州永安当的伙计景天。魔尊重楼拔出锁妖塔中的魔剑送给景天。封印在魔剑中的龙葵幻化而出，“大梦初醒已千年”，蓝色龙葵心中想着龙阳，对面前的景天以“哥哥”相称。由于铸剑炉的烈火焚烧，龙葵身上的衣服尽毁，“放眼难觅旧衣冠”，景天诧异不解，对这个“从剑而降”的妹妹将信将疑。

龙葵对景天的依恋远远超越了兄妹之情。千年的等待从未让她放弃，一朝得见，便再也不肯离去。在以后的历程中，龙葵一直陪伴在景天左右。由于景天的阳气很重，加上龙葵渴望拥有人的身体，慢慢地，龙葵渐渐实体化。天有不测风云，冰风谷雪崩中，龙葵为救景天，甘愿舍弃已经成型的身体，再度成为魂魄。

《六祖坛经》中记载：“法无顿渐，人有利钝。迷即渐劝，悟人顿修。识自本心，是见本性。悟即元无差别，不悟即长劫轮回。”生死轮回，“它是一切有情物的痛苦的主要来源。”龙葵跳入铸剑炉理应转世投胎，却因对哥哥龙阳的贪恋而陷入永恒的生死轮回——她是妹妹，不能与哥哥结为连理；她是鬼魂，不能与人长相厮守；虽然哥哥就在身边，但已经不是千年前的龙阳。

游戏后期，镇妖剑被邪剑仙所毁，为了重铸镇妖剑，为了救景天，面对铸剑炉，龙葵毅然放弃二次成形的身体和千年道行，再次牺牲于铸剑炉。她已明白景天不是龙阳，自己需要转世投胎才可以与哥哥再度重逢。这次，她看开了，终于得以转世成人。

2. 生尽其欢——《菱纱·翩翩》

《菱纱·翩翩》
执手看歌敲金钗，笑语落珠明眸睐。
忽然蝴蝶春风满，焉教冷镜瘦朱颜。



韩菱纱作为“仙剑四”的第一女主角，性格爽朗大方，活泼善良。金钗是古代女子的重要发饰，菱纱不把金钗插在头上，却在手中把玩，一个“敲”字可以使我们在脑海中浮现出菱纱的与众不同之处。“笑语”二字告诉人们菱纱的活泼开朗，古有琵琶女弹琵琶“珠落玉盘”的精致，今有韩菱纱“笑语落珠”，声音清脆曼妙；“明眸”指闪亮妩媚的眼睛，暗含菱纱一方面机灵爽快，另一方面也有小鸟

依人的妩媚；向旁边看为“睐”，“明眸睐”即从“明眸善睐”简化而来，让我们想到菱纱明亮的眼珠顾盼生光辉的“慧黠”。

后两句，诗作者笔锋一转，“忽然”二字直言菱纱的宿命——阳寿短暂。韩菱纱背负着为家族寻找长生之法的使命独自闯荡江湖，希望能使族人活得更长久一些，却久寻未果。鬼界，云天河一行为躲避鬼卒的搜寻逃至放逐渊，冥河上青竹船的船家竟然就是菱纱日夜思念的大伯韩北旷，韩北旷道出了韩氏一族短命的原因：“韩氏世代盗墓，总以为人已入土，墓中器皿当可拿来救助活人，但如今你来了鬼界，应当知晓，鬼也如活人一般，有自己的感情、自己的种种思念……我们一族惊扰死者，不仅生死簿上阳寿短暂，很多都只活到二三十岁，即便死后，也一直要做苦役来赎罪，待到罪孽偿清，才可再入轮回。”



韩菱纱剑穗赠君子

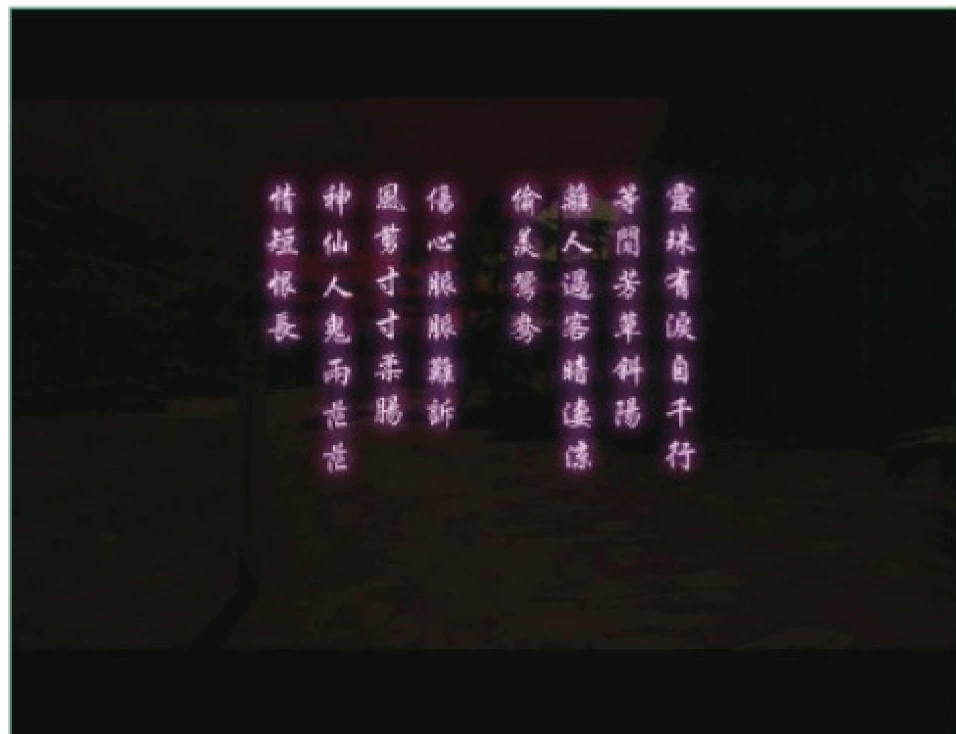
盗墓行为古来有之，且不说古墓中积蓄的有毒气体和放置的放射性物质会影响入墓者的身体健康等科学说法，《礼记》中记载：“君子生则敬养，死则敬享，思终身弗辱也。”“文王之祭也：事死者如事生，思死者如不欲生，忌日必哀，称讳如见亲。”表明了古人“死者为大”的主张，葬礼大都隆重、庄严、肃穆，以表达对死者的尊重。所以，韩氏一族盗墓的目的虽然是救济穷苦百姓，却惊扰了死者，所以仍受到了上天的谴责，身负罪孽。

菱纱听了伯父的一席话后，“宿命论”终究主导了她的思想。她把韩氏一族的短命看成了自己无法改变的人生轨迹，对云天河的“我命由我不由天”不敢再坚信，从而轻看生死。《庄子》中说：“自事其心者，哀乐不易施乎前，知其不可奈何而安之若命，德之至也。”阐明注重修身养性的人，悲哀和欢乐都不容易影响他，知道世事艰难，无可奈何却又能安于处境、顺应自然——她说：“生当尽欢，死而无憾。也许天命难违，也许命运既定，也许无可逆转，也许参商永离。生命中这么多的也许。但怎能因为今后的‘也许’对眼前的幸福说放弃。”如同李白“人生得意须尽欢，莫使金樽空对月”的淋漓尽致。生命已剩下不多的时光，明白天命不可违，她想再和身边的天河、梦璃、紫英有更多的回忆，于是她每天都快乐地生活着，把悲伤掩埋在心底；送紫英九龙缚丝穗，送天河后羿射日弓……只希望朋友们能够记住自己，再无他求。

“我希望……不管自己还能活多久，半年、几个月、几十天都没有关系……只要大家开开心心地活着，不要想伤心的事。”阳寿短暂虽然是宿命，但菱纱把握住了生命中最后的时光，一行人回到了山明水秀的青鸾峰，她拥有紫英“承君此诺，必守一生”的坚贞友情，拥有和天河虽然短暂却完满的爱情——生尽欢，死无憾。

佛教、道教的“轮回”“宿命”，被古人深信不疑，“灵魂说”也因此广为流传。龙葵在千年等待中所表现的坚韧坚持，菱纱在宿命中表现出的乐天知命，皆展现了中国古代女性聪慧善良、外柔内刚、胸襟宽广的美丽光辉。

三、恬淡婉约的宋词韵律



《画堂春·紫萱结局》
灵珠有泪自千行
等闲芳草斜阳
离人过客暗凄凉
偷羡鸳鸯

伤心脉脉难诉
风剪寸寸柔肠
神仙人鬼两茫茫
情短恨长

“仙剑”从第一代开始进行诗词创作，至三代和四代发扬光大，“仙剑三”以词为主，“仙剑四”以诗为主。尤其是“仙剑三”，上软的研发人员一共为其创作了14首宋词，有人物词、剧情词和结局词。笔者认为，结局词以《画堂春》所散发出的恬淡婉约意蕴为佳。

紫萱是女娲族后裔，体内蕴含水灵珠，拥有人间至高的灵力，性格温柔聪慧、善解人意、外柔内刚，是传统的中国女性形象。然而，就是女娲族后裔这个身份，使她“饱受情爱煎熬之苦。与第一世恋人相遇时对方已经婚配，两人相爱而不能相守，郁郁而终；第二世虽结为连理，但紫萱不老不死，对方人生几十年匆匆而逝，也留下了遗憾。这一世紫萱暗暗布局，不仅要让恋人徐长卿长生不老，还要令自己摆脱女娲族的宿命。”

“仙剑三”有五个游戏结局，其余四个结局中，紫萱都必定会牺牲自己，用自己体内的水灵珠与剩下的四颗灵珠结合来封印锁妖塔，同时将自己的毕生修为度给长卿，使长卿成仙。只有在紫萱结局中，当紫萱要牺牲自己时，暗恋紫萱的魔尊重楼出身阻止，以自身全部功力代替水灵珠封印锁妖塔，修为尽失成为凡人。紫萱离开蜀山，景天追随，二人住在蛮州，相隔半里。一日黄昏，景天正在紫萱家院子擦拭古董，重楼到来，问候他和紫萱的近况——

重楼：你们……住在一起？！

景天：不，不是，我住在半里外。女娲遗迹中的宝贝太多了，放不下，分一些放到这里。紫萱姐有时候也帮我浆洗缝补……

重楼：姓徐的孩子，还是……

景天：不是不是！是紫萱姐跟她前世丈夫的小孩……这么说其实也不对啦，不是紫萱姐的前世，应该是她已经过世的前夫……

重楼：好！走啦！

景天：不上去看看？

重楼：相见不如不见，有情还似无情……我知道她平安就够了。（离去）

紫萱：阿天，你刚刚在和谁说话？

景天：……一个过客。

紫萱（遥望夕阳下重楼远去的背影）：过客……

《画堂春》分为上下两部分。上阕写紫萱与重楼的悲剧。“灵珠”代指体内蕴含着水灵珠的紫萱，长卿成仙，紫萱落凡，紫萱费尽心思忍让无法在第三世与最爱的长卿长相厮守，只有独自落泪千行。日暮黄昏，陌上芳草摇曳，暗恋紫萱并为其失去至高无上的魔尊地位的重楼前往探望，一切景语皆情语，一句“相见不如不见，有情还似无情”深深地抒发了自己作为“离人过客”暗自凄凉的心境。“离人过客”一词脱化于台湾诗人郑愁予的《错误》：“我达达的马蹄是美丽的错误，我不是归人，是个过客……”常人看来，魔界至尊爱上女娲后人本就是个错误，一个男人爱上一个不爱自己的女人也是错误，两者加在一起，更是错上加错。然而，为了紫萱，他放下了他所有的傲气和霸气，甚至为她耗尽所有魔力封印他深恶痛绝的锁妖塔，以致降为凡人，这一切，只为了一个并不十分在意自己的女子。“鸳鸯”作为古代寓意美好的水禽，暗喻恩爱夫妻，汉无名氏曾做《古绝句》：“南山一桂树，上有双鸳鸯。千年长交颈，欢爱不相忘。”重楼也希望他能和同样落凡的紫萱在一起，同时也深知紫萱的最爱不是自己，只能“偷羡鸳鸯”。最后，他看开了，于是，淡淡问候一句“我知道她平安就够了”，含蓄隽永，以“羡鸳鸯”表达自己的私恋之情，以“偷”字暗喻自身不得之意。

下阕写紫萱与长卿的悲剧。“伤心脉脉谁诉”来源于柳永的《鹊桥仙·歇指调》：“和泪眼、片时几番回顾。伤心脉脉谁诉。但黯然凝伫。”满含伤心的深情不知向谁诉说，微风过，回想往昔，柔肠寸断。“神仙”“人鬼”是偏义复词，“神仙”指长卿成仙，“人鬼”表紫萱落凡，紫萱最爱的是长卿，长卿最爱的确是师门道义，人仙殊途的悲剧由此造成。“情短恨长”四字言简意丰，这里的“恨”并不是怨恨，而是遗憾与后悔，紫萱与长卿虽然有三世情缘，但在一起的时间不过短短数十载，第三世又造成了人仙殊途的悲剧，让人伤感唏嘘。

夕阳西下，青石街道，离人过客，半掩窗扉，构成了一幅永恒的画卷。

《画堂春·紫萱结局》是一首双调词，以《画堂春》为词牌，以宋代黄庭坚（一说秦观）的《画堂春》为范本。采用了一首一韵的押韵方式，行、阳、凉、鸯、肠、忙、长都是平声字，一韵到底，韵律和谐，读起来给人以行云流水的婉约回环，迷恋伤感、寂寞惆怅的别恨离愁与远离喧嚣、恬淡闲适的借景抒情水乳交融。

仔细将二者比较平仄押韵，可以看到，《画堂春·紫萱结局》这首词除了下阕“心”“脉”“剪”“恨”四字与的词谱稍有出入以外，上阕与原诗的韵律完全一致，整首词意蕴深长。“仙剑”诗词的合辙押韵，可见一斑。此词毕竟是现代人的作品，难免会与古人之词有所出入，整首词虽然没有完全符合严谨的韵律，但读起来同样朗朗上口，古色古香，是整部游戏浓缩的精华。

请看两首词的词谱对照——

（○平声 ●仄声 ⊙可平可仄 △平韵 ▲仄韵）

《画堂春·本意》
东风吹柳日初长，
⊙○⊙●●○△
雨余芳草斜阳。
⊙○⊙●○△
杏花零落燕泥香，
⊙○⊙●●○△
睡损红妆。
⊙●○△
宝篆烟销龙凤，
⊙●⊙○⊙●
画屏云锁潇湘。
⊙○⊙●○△
夜寒微透薄罗裳，
⊙○⊙●●○△
无限思量。
⊙●○△

《画堂春·紫萱结局》
灵珠有泪自千行
⊙○⊙●●○△
等闲芳草斜阳
⊙○⊙●○△
离人过客暗凄凉
⊙○⊙●●○△
偷羡鸳鸯
⊙●○△
伤心脉脉难诉
⊙○⊙●⊙●
风剪寸寸柔肠
⊙●⊙●○△
神仙人鬼两茫茫
⊙○⊙●●○△
情短恨长
⊙●●△



“仙剑”一代的诗词现在看来虽然稍显浅白，但却为系列定下了基调

以儒、释、道为精神支柱的《仙剑奇侠传》系列，她带给玩家的不仅仅是“唯美的视觉盛宴、悠然的天籁之音、感人的剧情任务”（百度百科“仙剑奇侠传”词条），更将中国传统文化在游戏过程中潜移默化地传达给玩家。“仙剑四”的美术总监甚将军在《“仙剑四”游戏手札·系列二》中谈到：“‘仙剑’作为一款优秀的游戏系列作品，同时也是一个很好的文化载体，履行着传播传统文化的使命。”相信，“仙剑”很好地履行了她的使命，并将持之以恒。



决赛瞬间

精彩操作闪耀ECL

■广东 粉哥哥

2010年已经过去了，在这一年里，有激动、有辛酸、有喜悦、也有失落。越来越多的War3选手退役或转型，Happy、ToD、DowaQ还有欧洲的一票一线选手，使我们不由得感到一丝落寞。回想当年的群雄割据，每次比赛都是群星闪耀，而现在顶级的War3职业赛事逐渐减少，新鲜的血液也没能及时补充，所以我们更应该珍惜眼前的一点一滴，哪怕是一场比赛。玩家对比赛的关注，就是对电子竞技最大的支持。

ECL2010线下总决赛在不久前圆满结束，PanDa双子星再次包揽了比赛前三里的两个名额。这两位“魔兽”鬼才，在新的一年转会TyLoo之前，帮熊猫取得了最后的辉煌。而EHOME.Fly则爆发出以往对抗人类的强悍水平，大战双塔13个回合，最终惜败TH000获得亚军。这个结果并不会让人太诧异，因为双塔的水平实在是太强悍了。提到这次比赛，可以说的地方实在是太多了。及时的直播，专业的解说，紧凑的场次和精彩的比赛，都值得我们去回味。当然，最容易留在我们脑海的还是比赛所诞生的精彩瞬间。极限是怎样铸造的？精彩是如何诞生的？下面我为大家带来的，正是ECL线下总决赛的精彩瞬间，用图文来重现经典。

Top8

WE.GIGABYTE.TeD vs EHOME.ReMinD

地图：TurtleRock（小组赛）

伴随着韩国四大鬼王的退役，亡灵天灾也逐渐走向低迷。如果要说出一个令我无比惋惜的选手，我会选Fov，曾经把食尸鬼操纵得出神入化，曾经使对手的英雄不敢靠近他的DK和小G。但是现在，依然有一位亡灵选手坚持着这个种族。虽然他擅长的是ZZ流，但他的围杀依然不可忽视（**图1**）。

精彩瞬间：在练完141小海龟后，光环DK带着小G追击前来骚扰的DH。DH往自己基地方向逃跑，和DK处于



图1

同一条水平线上。但是精彩的一幕发生了，DK依靠精准的行走路线，刚好挡在了DH的前面，真的只能用刚好来形容。小G继续直线奔走，DK2次摆动身躯卡了DH两下，后面的小G追上然后把DH包围住，随后DH交出了TP。这是一个非常精彩的围人操作，不同于定身围和遭遇围，而是追上去再围，其难度可想而知，而且DH的走位还是由职业选手来控制的。这次ECL的线下总决赛，TeD的操作使观众们耳目一新——巅峰时期的亡灵小胖又回来了！

Top7

WE.GIGABYTE.TeD vs EHOME.ReMinD

地图：TurtleRock（小组赛）

曾经有过一段时间，暗夜玩家在TR海龟岛上完全不敢首发中立英雄。原因为何？只因为堕落天使lucifer的酒馆围杀。当暗夜在野外的精灵准备到酒馆招英雄的时候，4个食尸鬼在酒馆门口布下的口袋阵，绝对能让暗夜欲哭无泪。招吗？招，要么被围杀，要么立刻交出TP；不招，场面上又落入被动。这个太像古代审问犯人了："你招还是不招？"在这场比赛里，TeD重现了很久不见的酒馆围杀，怎能不使亡灵玩家激动一番**（图2）**。



图2

精彩瞬间：由于前期的骚扰，TeD的2本要比ReMinD略快一些。TeD买出2发那迦后，控制手上6个小G的其中4个走到酒馆布阵，DK带着剩余的部队继续压制。众所周知，暗夜对抗亡灵，2发英雄的等级是非常重要的，TeD足足拖延了ReMinD很长的一段时间，占到了场面上的主动。而接下来的一幕，ReMinD买出那迦的行为，也直接演变成了送羊入虎口的行为了。

Top6

ReMinD+Sai vs TeD+TH000

地图：TwistedMeadows（小组赛）

WC3L过后，2v2的比赛已经淡出了我们的视线。比Solo更华丽的两百多人口的大战，比Solo更讲究的兵种搭配。就在ECL里，团体赛的赛制有幸让我们看到了许久不见的2v2。而在2v2的比赛中，TeD和"3蛋"的搭配更是有幸让我们看到了更加久违的隐身围杀**（图3）**。

精彩瞬间：和盲围不同，隐身围杀操作只是其次，更重要的是对时机的把握。如果把握得不好，一堆部队隐在路口上不就相当于白等浪费时间了吗？在Rush发动的时候，"3蛋"的POM和HT在路口隐身埋伏。过了没10秒，ReMinD的SH走出祭坛，立刻奔往前线去帮助和TeD缠斗的Sai。悲剧就在这一刻发生了，ReMinD完全不知道发生了什么，SH直接被HT团团围住。月刃在收割着SH的性命，直到"3蛋"和TeD的蜘蛛海汇合，SH却在祭坛里读着进度条……**（图4）**



图3



图4

Top5

EHOME.Fly vs EHOME.Sai

地图：TurtleRock（败者组第3轮）

一次细腻的进攻引发暗夜血案，两次精妙的保存使得围杀落空，三次极限的操作令胜利归属于野蛮酋长。Fly，2009

年的MVP选手，若不是TH000的十冠王所笼罩，恐怕Fly的连续九冠将会成为一个传说。在这次ECL中，Fly种种优秀的表现让大家都觉得2009年的那个Fly又回来了。TR地图一直都是暗夜的主场，兽人打吹风流非常艰辛。但Fly凭借着强悍的进攻和精准的捉MF时机，硬是在Sai吹风完成之前给了对手一个下马威（**图5**）。

精彩瞬间：连续使用疾风步把魔法耗空的BM冲上前线大砍四方。Sai的操作也非常不错，直接把DH保存回基地然后，利用基地的建筑来迎接部落的冲击。在KOG的缠绕下，走位不好的BM直接被困住，血量也瞬间降到了25。就在这千钧一发之际，TC使用了身上的群补，挽救了BM的性命，然后撤退。这时再看看剑圣，只有12点的HP。这个血量，退慢一秒都有被杀掉的危险，但是Fly做到了。贴药膏，反扑，继续围，极限保存被围住的DH。这一系列操作完全展示了两位选手火拼的激烈程度。当Sai缺乏恢复的时候，用TC身上最后一个药膏回到黄血的BM出动了。手起刀落，伴随着一声惨叫，DH被砍于刀下，Sai输掉了比赛（**图6**）。



图4



图5

Top4

EHOME.Fly vs Yumiko

地图：EchoIsles（小组赛）

剑圣砍农民，天经地义。一场比赛，BM不砍他个3、5个农民，走出去也别好意思说自己是“贱”圣了。但是，农民把剑圣杀掉，而且是一场比赛里杀掉了2次，这就有点“奇葩”了——没错，的确是农民，而不是民兵。虽然不是亲手杀死，但是玉米的反映和操作都已经完全被展示出来（**图7**）。

精彩瞬间：一次2本TR，因为AM的死亡和BM被围杀而陷入了胶着状态。本来3级BM配合SH的变形术，任何智力型英雄几乎都是难逃厄运的，但是AM却完成了他的任务——临死前放下了3根塔。AM回到了祭坛，FL也命不久矣，此刻精彩的瞬间诞生了！玉米用FM农民和小火人的卡位，让Fly清晰地了解到想砍杀FL并不是一件容易的事。在玉米的卡位下，BM斜着进来然后死了出去，在BM升天的那一刻，激动的不止是解说，还有观众。

当AM重新返回战场的时候，BM随后也复活了出来。由于塔的存在，AM并不是太担心被强杀，接过FL递来的重修之书后，把对Fly威胁不大的水人换成了暴风雪。当冰雹一次又一次地降落在苦工头上的时候，Fly捉到机会了。趁着FL走位不好，一个诱捕一个变形术，FL直接化为了经验。不过，Fly再次为自己的强杀付出了代价，他万万想不到玉米的反映如此迅速，在BM产生强杀的念头之际，玉米的农民已经拖了下来。砍了人就想开溜的BM，再一次被农民团团围住，然后被箭塔射死，Fly泪流满面……（**图8**）



图6



图7

Top3

WE.GIGABYTE.TeD vs EHOME.ReMinD

地图：TwistedMeadows（小组赛）

一波流，又是一波流。自从TeD一波流问世以来，迅速成为了亡灵对抗暗夜的主流战术。前期紧凑的压制，2本后的“3陪”，3本后的犀利一波。本着自己不练，暗夜也别想舒服MF的心态，TeD的“3陪”功力非常深厚。众所周知，暗夜的2发PD一旦升到3级，其恐怖程度不言而喻。HP有熊德恢复，Mana有井水和净化恢复，亡灵和PD打消耗战，艰辛程度不会比对抗兽族要低。但是，这场比赛TeD地给我们上了生动一课，如何利用3个1级英雄来反杀暗夜的双英雄——没错，不是夸张，TeD的操作就是这么的IMBA（**图9**）！

精彩瞬间：在TeD三本一波的时候，下图可以轻易看出双方的兵力对比。TeD只有3个1级的英雄，8条狗和1个蜘蛛，DK还是先升光环，完全不具备恢复和攻击能力。而ReMinD这边2个有魔的大师熊、2个鹿、3个AC，DH和PD都是2级，还有大无敌。这种情况下亡灵还有打赢的可能吗？TeD用操作给了大家一个答案。先是围住PD，逼ReMinD换手无敌，被DH追杀的Lich拉后，极限距离补给PD一发Nova，然后被DK手起刀落砍死。这时Lich是红血，ReMinD又何曾想到TeD会这么极限？杀掉PD后DK顺利升到2级，又是在极限距离补给了Lich一发C将其救了下来。杀Lich不成的DH果断把注意力转移到那迦身上，就在那迦差一刀就要被DH砍死的时候，DK飞出的一发C把DH送回了祭坛。ReMinD剩余的单位想继续强杀那迦，结果TeD毫不犹豫地升起了魔法护盾……这一连串的极限操作，把亡灵的霸气和细腻完全体现出来（**图10**）。



图9



图10

Top2

EG.Grubby vs EHOME.ReMinD

地图：TurtleRock（小组赛）

有Grubby的比赛就有精彩，有Grubby的比赛就有经典。兽族皇帝无论是操作细节还是他那强悍的大局观，引用一位水友的话：看Grubby的比赛，除了场面的宏大，更多了些情节的细致和灵动。双杀是一种非常高境界的操作，依靠狼骑无限网先砍死DK，再杀掉Lich叫做双杀；击落装载着英雄的飞艇也叫双杀。但是也只有Grubby，才能做出由极限反杀配合加速围杀构筑而成的双杀了。

精彩瞬间：2本时ReMinD买出那迦后压制到了Grubby家中，打退了兽栏。随后那迦被Grubby的BM和大G围住，幸亏ReMinD有备而来，DH立刻把那迦保存回家，开始配合BR去MF地图中间的474野怪。兽族的TC刚出来的时候通常都会选择MF来提升英雄等级，ReMinD也打算趁这段时间来练练级，结果没想到算错了——这又能怪谁呢？只能怪Grubby的大局观太Bug。Grubby已猜到ReMinD的MF意图，部队直接捉过去，一个漂亮的十字围杀直接包住了DH。ReMinD当然不会束手就擒，DH配合那迦和战争古树的攻击，竟然要比Grubby所有部队的攻击略高一筹。所以，当BM已经非常残血，不能接受ReMinD的下一轮攻击时，ReMinD的DH还剩下接近200的血量。这时，Grubby的BM贴加速跑开的同时还贴上了药膏，并用一个大G来阻挡DH的去路。当大家都以为这个红血的BM要拉走的时候，才发现判断错误了。（**图11**）

BM拉走，但并没有退回家中。而这个加速不单单是用来逃命，而且还用来追杀。TC配合4个大G逼着ReMinD的2个英雄绕上路，经过数秒药膏滋润的BM也从下方包抄杀了上去。BM有鞋，DH没鞋，正当ReMinD控制着DH逃跑的时候，那迦被围了。TC和大G明明是落在那迦后面的，竟然利用加速卷轴的剩余时间把那迦围住了。这一瞬间绝对令看

过比赛的人印象深刻。杀掉DH后，BM还剩下几十的血量。这一刻，已经不单纯是操作了，还夹杂着选手的勇气。之后Grubby更是直接杀向了ReMinD的基地内部……为什么，为什么挑不出ReMinD的失误，但是他却被压得这么惨？就因为他的对手是Grubby吗？（**图12**）



图11


图12

Top1

WE.GIGABYTE.Sky vs PanDa.TH000

地图：EchoIsles（小组赛）

RN的Rep系统会给精彩的比赛加上皇冠，而TH000也经常创造出精彩的比赛，所以“皇冠制造机”这5个字就成为了现在大家对他的称呼之一。很遗憾，本来这场比赛应该是人族内战的，至少也有一方会选择用人族。但是Sky换族暗夜，也让我们有一丝失望。不过，也幸亏Sky把种族换成了暗夜，否则就不会出现这么精彩的绝地大翻盘了。Sky最近一段时间一直都有苦练暗夜，就是用来弥补自己人族对抗暗夜的颓势，现在终于派上用场了。纵观全场，Sky一直都压着“3蛋”打，并且稳居上风，甚至还把“3蛋”主基地的月井全部端掉——直到最后，胜负永远都是不到最后一秒就不会揭晓（**图13**）。

精彩瞬间：在Sky发起最后一波总攻之前，让我们先来对比一下双方的兵力。Sky由于之前一直占优，人口有77，在中间种下的大量战争古树配合商店和3级老家也已经爬到了“3蛋”的分矿。至于“3蛋”，一直被压，龟缩在分矿防守，只有2棵坐下了的战争古树（多了城防优势），



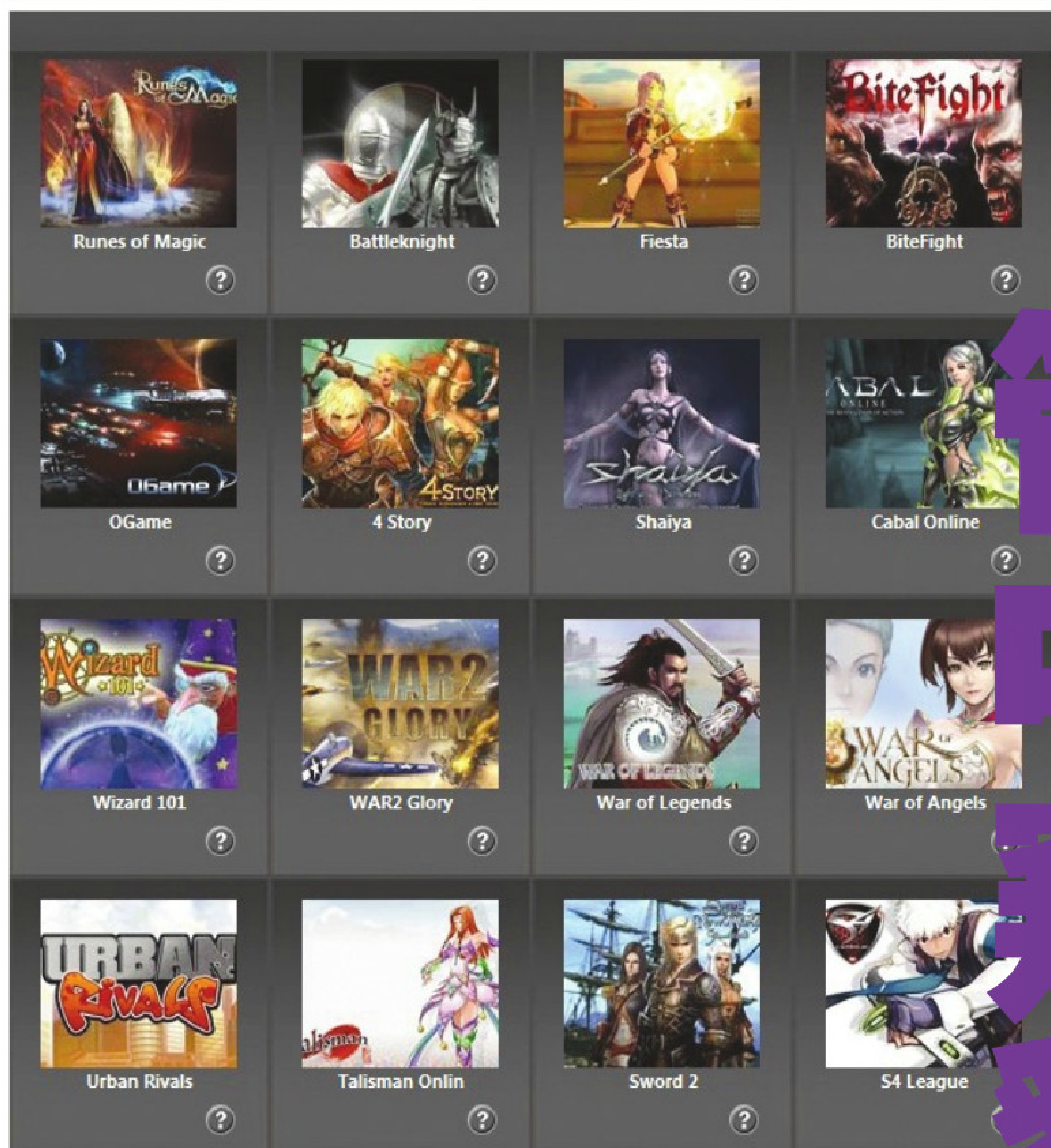
图13



图14

部队也只有61人口。在这种比较大的差异下，换成是一般的暗夜完全没有取胜的可能，就算是专职暗夜选手，也会感到压力很大。但是“3蛋”的阵型、走位、对技能的释放，每一步都仿佛是精心计算过的一样。点爆大树，点死Sky的那迦，边退边攻击。Sky的部队逐渐被消耗蚕食。树没了一半，人口降到了60，另一半的树也被“3蛋”打爆……人口降到比“3蛋”还少，只有41。这一刻，我们一起见证着奇迹的来临——“3蛋”竟然翻盘了！在解说一次又一次地说“3蛋”想翻盘几乎是不可能的呼声中，“皇冠制造机”的韧性和对胜利的执著体现得淋漓尽致（**图14**）。

在文章的最后，让我们向仍然奋战在一线的“魔兽”选手送上祝福。选手的认真，观众的热情，这类比赛越来越多，电子竞技才会发展得更蓬勃。



管中窥豹 国外网页游戏选谈

■湖南 Disillusion

其实最开始打算做一篇国外WebGame的评测的时候我是犹豫的，因为[illegible]不能让[illegible]玩，我就马上去玩，第一我要试一下，因为我不愿意玩完了以后再加一些图片上去，游戏“咣”一下，很黄、很[illegible]，这样玩家出来一定会骂我，根本没有这样的游戏，就证明上面那个是假的。后来我也经过证实它们确实是外国的，我玩了大概一个月左右，感觉还不错，后来我在玩的时候也要求它们不要加图片，因为我要让玩家看到，我玩完之后是这个样子，你们玩完之后也会是这个样子！

网页游戏热潮越来越甚的今天，为人诟病的地方也越来越多。先不说那可以毁掉游戏的收费模式和晒足下限的广告推广，光是游戏千篇一律的内容和了然无趣的过程都早就让人对这个“新生事物”免疫乃至反感。然而，在作为网页游戏发源地的欧美国家，那些国外玩家们又是玩着怎样的WebGame，那些网页游戏是怎样保持着经久不衰和良性发展，它们现在又是个什么状况呢？本文选了5个有名或无名年轻或经典的游戏，试图来个坐井观天、管中窥豹。

前言

在这里说明一下：出于一些客观原因的考虑，本文并没有把一些类型的WebGame放进来，如Quake Live、《3D坦克大对战》等等，而是更多的选用了RPG和策略类游戏。

这不光是因为这种3D即时对战游戏在国内的网络环境下只能算是概念化产物，也和国内Web游戏类型接受度有关。至于说到概念化的WebGame，不得不提2010年最大的技术革新，被GameTrailers评为年度最佳创意奖的：Onlive。

在基于目前技术的前提下，我们以未来WebGame的走向和当前主流WebGame为基础，再着眼于当前国内WebGame市场，选了以下5个游戏进行测评，它们分别是：99%国内策略游戏的鼻祖Travian，简单有趣的星际策略游戏Astro Empires，影响力更胜于《魔兽世界》的3D MMORPG：Rune Scape。

这3款游戏是很容易被引进国内（其中Travian早已被引入国内），且很容易被市场接受的类型，尤其是Rune Scape——WebGame的3D化将是一个趋势。

在这3款游戏中，我们将给予一定篇幅谈谈它们的收费模式，这是一款游戏生死的重要因素，也是它们本土化成功与否的鬼门关。



3D坦克大对战——3D化的网页游戏

关于Onlive：



Onlive也许是国产网页游戏下一个即将炒作的卖点

Onlive是一种游戏远程渲染技术，它的基本原理是：由搭载高端处理器、高档显卡的服务器来进行游戏画面的渲染以及其他大运算量工作，并将渲染完成的游戏画面以视频形式通过网络传输到客户端，并从客户端接收游戏控制信号。这种模式的好处显而易见，客户端无需高端CPU和显卡，因此可以使用轻薄笔记本甚至掌上设备来玩复杂的3D游戏。

Onlive的基本原理与此类似，它的创新在于：用户无需自建高端PC用作服务器，只要使用一台低配置的PC或Mac机，并接入高速网络就可以了。所有用户的游戏都在Onlive的服务器端运行，使用独特的高压缩比视频压缩技术将渲染完成的画面传输到用户的客户端显示，延迟低至1ms，即使是高速FPS网络对战也没有问题。用户无需下载游戏，只要登录该平台，选择想要加入的游戏就可以直接加入战局。据GameDaily的现场试用评价，Crysis可以在MacBook上“流畅”地远程运行。

这种听上去振奋人心的技术，很可能代表了未来WebGame的终极发展模式：不管你用的什么机器，只要你有浏览器、能上网，你就能流畅地玩所有游戏。现在的WebGame只是做到了只要你有浏览器、能上网，就能玩某个游戏，但我们无法不对这个新生代的事物报以美好的期望。

其他两款游戏是扮演一个吸血鬼的Rogue Vampires和诙谐幽默的Hobowars，它们在游戏方式上有类似的地方，且基本以文字为主，属于不大被国内市场看好的游戏类型。但其给出的游戏世界观设定思路，以及对于游戏社区化和纯粹的乐趣的塑造，都可圈可点。倘若把它们伪装成三国游戏引入国内，那到底它们的精华在哪里？

闲话后续，我们先从鼎鼎大名的Travian开始。



Travian，又名《部落战争》。我犹豫了很久要不要写这个游戏，最终你们看到了我的决定。

我不知道怎么介绍这个游戏，因为大凡网页游戏玩家如果第一次打开这个游戏，估计都会惊呼“这游戏怎么这么像XXXX”，于是我只好在这里努力使得网页游戏玩家在打开一个新的策略类游戏的时候会感慨“又是一个Travian Like的游戏。”

现在市面上流传的，只要是策略类的游戏，都或多或少参考了Travian——这是我对于这个游戏能做出最好的评价，有图为证。

Travian本身分为罗马人、日耳曼人、高卢人三个势力，这有多么方便我们的三国改编就不言而喻了吧。因此，上面两张图中对仗工整胜过对穿肠的数据，虽然只是一个个案，却能很好地代表整个大现状。

相较之国内网游，Travian界面给人最大的感觉就是清爽。而在清爽之外，则是对于数值平衡的讲究。在上面看到的《三国风云》中，在Travian兵种之外独立创造了一个弓弩兵，然而脱离了Travian的数值之后，游戏马上就出现了蜀国弓弩兵过强的局面。这种舍本求末，着实让人让人哭笑不得。

魏国兵种详细介绍

魏国各兵种训练费用及属性列表

兵种名称	攻击	步防	骑防	木	石	铁	粮	人口	速度	携带量
朴刀兵	40	35	50	120	100	180	40	1	6	40
重步兵	30	65	35	100	130	160	70	1	5	20
近卫兵	70	40	25	150	160	210	80	1	7	50
轻骑兵	120	65	50	550	440	320	100	3	14	100
青州骑兵	180	80	105	550	640	800	180	4	10	70
斥候骑兵	0	20	10	140	160	20	40	2	16	0
长弓兵	100	10	5	430	180	200	80	2	6	40
弓骑兵	150	80	25	800	380	300	120	3	14	70
冲车	60	30	75	900	360	500	70	3	4	0
霹雳车	75	60	10	950	1350	600	90	6	3	0
说客	50	40	30	30750	27200	45000	37500	4	4	0
垦荒者	0	80	80	5800	5100	7200	5500	1	5	3000

Travian中罗马种族兵种数据与《三国风云》里魏国兵种数据对比



Travian的主界面，简单，而过时……



各种花样繁多的付费功能以及付费服务，国产网页游戏全盘照搬并将敛钱的思想进一步发扬光大

Travian中存在视野这个概念，也就是你的可见地图只能是以你村庄为中心的7X7块地图，这也就让谍报的概念成为一项作业——而收费玩家的一项特权就是让你的视野达到13X13。除此之外（甚至包括这个），Travian就没什么新玩意好介绍的了，它的一切，玩过《热血三国》《名将三国》以及XXXX等等的你一定都了如指掌。所以我们来直入主题，谈谈Travian的收费模式。



Travian的村庄中心，以及大地图模式

先看金币卡，很明显国内道具收费“借鉴”了它，而且做得更加过火：可以直接买资源。Travian采取的其实是一种薄利多销的运营模式，而不是国货中金字塔式的消费模式，当然，我们和外国佬的消费观念的确有区别，但这不是借口。

然后是Plus功能，在会员模式上，国外运营商们一个不约而同的地方就是倾向于提供更好的服务，比如自动完成、消息存档、记事本、交易市场分类等等，这一点在之后的几个游戏的测评里我们都会看到。

回到游戏本身，Travian到底卖点在哪里呢？

游戏模式。

作为一个成功而健康、有趣且平衡的经典策略类游戏模式的开创者，Travian的地位不亚于文明在走格子游戏中的位置。而支撑着策略类游戏最大的顶梁柱——数值，被Travian幕后工作人员不知道多少次的调试之后，才能达到最后我们看到的精细。

善于防守的高卢、后期强大的罗马、精于进攻的日耳曼。三个迥异的民族带着其浓厚的差异，共存在这个游戏中——这不仅让人想到了“上帝借暴雪的手做出来的游戏”《星际争霸》。不得不感叹“3”真是一个奇妙的数字，锤子剪刀布不也是最基础平衡最好的游戏吗？优异的平衡性带来了丰富的可玩性，游戏的成功在最开始就已经奠基了。

至于在这个基础上发展出来的游戏模式，只不过是顺理成章的大树。Travian作为一个模式的领跑者，注定将是一个无法被忽视的名字。



Astro Empires

www.astroempires.com

如果直译的话，这个游戏应该叫做《星云帝国》，与游戏本身非常贴切。

Astro Empires是一款标准的太空战略游戏，拥有广阔的星图和数以十万计的星球。目前该游戏已经运营了4年，活跃用户人数稳定在4W左右。一款网页游戏的生命周期有如此之长，必有其独到之处。

然而，倘若以国内网页游戏的标准和要求去看它，一定会大失所望。

首先，这款游戏的上手可以说是非常糟糕的。

正如你所看到的，这个类似于应用软件的主界面，便是游戏的所有界面。上面的菜单栏里依次写着：基地、星图、舰队、帝国等等游戏中的所有元素。游戏最开始提供给了你一个新手任务，但其阅读性和实用性的确不高。笔者最开始的时候是跟着新手任务走了一通，



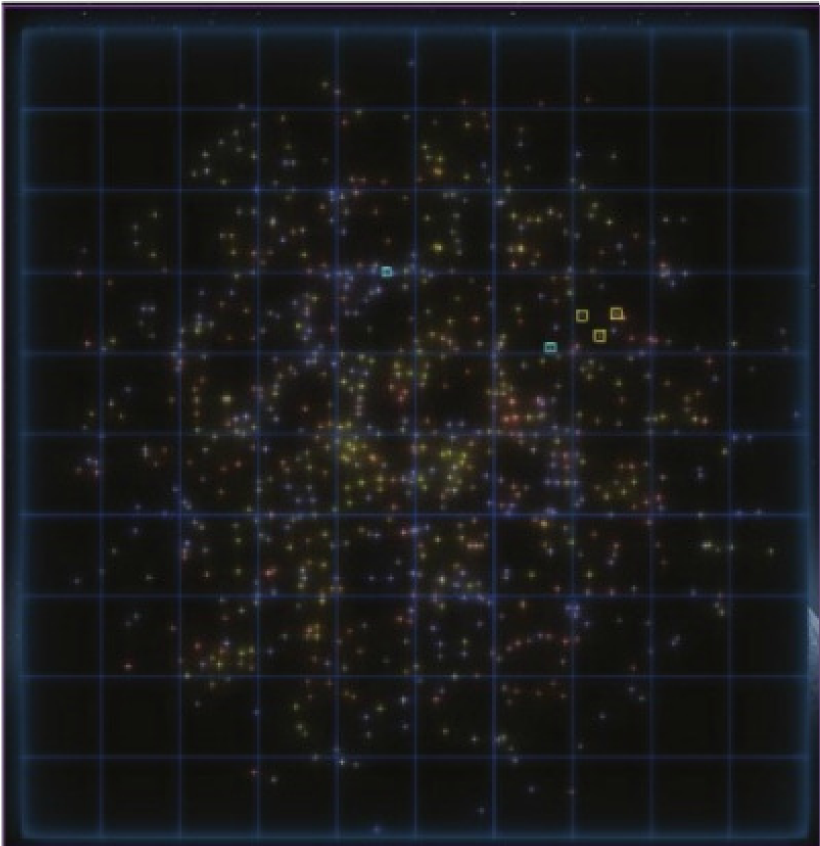
登录界面异常简单

结果不光一个星期才完成任务，之后还有许多游戏常识都是自己无意间摸索出来或者特地去维基百科查的。由此可见这个任务做与否实际上意义不大，它甚至没有像国内网页游戏一样提供新手礼包:-)。

游戏流程到底是什么呢？相信我，看我接下来这几百字，会比那个新手任务有用很多。

首先游戏会提供给你一个基地，你要做的就是造东西。游戏资源只有一个，就是信用点（编注：个人认为这可能是系统的一个翻译错误），说明白了就是钱，干什么都需要它，这个不提。而每个星球都有自己的属性，它包括空间：也就是建筑上限。太阳能：影响太阳能发电厂能源输出效率。金属矿：影响金属冶炼厂经济产出效率。燃气矿：影响燃气发电站能源输出效率。丰饶度：影响城市建筑增加人口数。以及晶体矿：这玩意儿说白了就是个银行。


Astro Empires的主界面


Astro Empires的星图，和oGame不太一样

你的基地是用来研究科技和造部队的，然而这两者的速率取决于你的相关建筑，建造这些相关建筑需要人口和能源。但因为空间的影响，基地必然有饱和的时候。这个时侯你就需要用你的部队去占领其他无人的星球开拓新基地或者掠夺其他玩家的星球。

整个星系之庞大，使得无人星球数不胜数，你尽可选择一个拥挤度不高的星系尽情移民。然而，这个过程恐怕不如你想象的那么有趣。

早就被次时代游戏惯坏的玩家们，恐怕无法想象这个游戏出征的过程就是手动输入坐标，手动输入舰队数量，傻等着以十小时计的部队抵达时间倒计时。整个游戏说白了就是文字MUD，唯一有图有真相的地方只有生产模式界面中，那些部队的概念图——就连画出来都是给你想象的。连游戏中看起来似乎是英雄的部分“指挥官”，也就是几行字了事。

在游戏的表现力来看，Astro Empires不愧为4年前的游戏，整个游戏过程都需要你脑补。游戏界面也不够直观，在不同的基地之间切换略显繁琐。然而，在这些问题之后，为什么Astro Empires还能成为一棵常青树？

其一，游戏环境。

前面提到了，你不可能驻守在自己的初始基地上傻等，那么你就注定要向宇宙迈进，那么你也将必然与其他玩家接触。在游戏的新手保护期（这个时间按你的级别算）过后，你基本应该理清了游戏概念并有了两三个基地，接下来问题就来了。就算你是个和平主义分子，不打算掠夺别人的基地而只是打算开拓无人星球，总不见得每个人都和你一样吧。况且这个所谓的掠夺的意思就是：一支部队驻扎在你的基地上方，然后你每次收入就要交一部分给他，对方一日没被驱逐干净，你就要每天被剥削。所以，当你被虎视眈眈的侵略者看上之后，就要面临一场自卫反击战。

如果是1v1还好说，但是这个游戏是存在很重要的一个组成部分的——公会。

于是，就有了接下来这一幕：笔者的3个分基地都被同一个公会的不同成员占领，在反抗无效之后，笔者于某天接到了来自于另一个公会的一封邮件，翻译过来差不多就是：我们救你，信我们不？

从你踏入星河的一瞬间开始，你就会被这个世界纠缠了，这是你无法选择的。



Astro Empires的很多设计都像极了前几年退出国内市场的著名网页游戏：oGame，它们都是宇宙背景游戏，都是舰队之间的碰撞，都是上手极其困难，都是无限式发展，甚至某些收费项目都是如此相像

回到最开始的问题，其二，还是游戏环境。

一个免费游戏的平衡性所受的最大冲击，无疑是消费玩家，那么我们来看看这个游戏中仅存的收费模式（他们不卖道具！）与免费模式有什么区别。

如果非要说会对平衡性有影响的几条，就是“最大基地限制”和“高级建筑等级限制”，但实际上前者如果你真的有9个基地，那我只能佩服你还打算开拓新基地了。而后者其实意义并不大，在公会面前，没有不可战胜的个人。至于其他的优惠项目，那都是些方便游戏或者玩起来爽一点的优势，简单来说就是可以少点几下鼠标。

如果仔细看看你就会发现，收费可以说是完全不影响平衡性，这一点的重要性无需多言。早在几年前，游戏内置广告就成了一个道具收费模式外很好的选择，但一直拘泥于道具收费的国产运营商们，似乎完全不打算革新。



Rune Scape

http://www.runescape.com/

无正式译名，一般称之为《江湖》或者《符文世界》。

“Rune Scape是Jagex Ltd开发的一款真正的网页Java在线游戏，该游戏有英文、法文、西班牙语和葡萄牙语版，在中国大陆只有一千左右玩家。目前无中文版本，游戏不用单独下载客户端，如果电脑没装Java控件，初次登录游戏，会提示安装Java控件。这款3D网页游戏在全世界范围内的影响力甚至和《魔兽世界》不相上下。游戏的故事背景设置在一个幻想的世界中，这里有互相征战的种族、被黑暗笼罩的世界和邪恶的力量。玩家们可以随意选择自己未来的发展方向：手持利剑，以一敌百。通过各种任务经历Rune Scape的故事发展，并在成长中自由锻炼自己的各项技能。”

——引自新浪游戏专稿

正如你所见，Rune Scape拥有一个一开始就能让你激动万分的职业选择界面。什么，厨师？煤矿工人？铁匠？你马上感觉这个游戏充满了奔头，跃跃欲试。是的，这款目前为止影响力最大的网页游戏之一，在新手代入感上做得相当好，毫不含糊的说是我目前玩过所有游戏中最好的之一。

一开始你便被一条龙追杀，然后一位骑士挡在你面前，用盾牌保护着你们的必经之路。接下来龙大发雷霆，干掉了骑士的随从，然后骑士发现了一无所知的你，以及不知道从哪里冒出来正在搜刮骑士包裹的哥布林。于是你开始按骑士所说借了他的装备（请注意这个装备到最后要还），进行了人生中第一场战斗，杀死了那个哥布林，再接着你就要执行骑士的计划，用智慧解决这条该死的龙。出于对这个任务的喜爱，接下来发生的事我便不在这里剧透。

非常值得一提的是，作为一款3D网页游戏，游戏的演出效果可以说是令人吃惊。你所拥有的表情动作系统，几乎超越了《魔兽世界》。更值得一提的是，游戏的音乐和语音效果也极为出色，成就系统甚至专门有音乐收集这一项——这带来的便是无与伦比的角色代入感

Rune Scape的一个极大亮点便是任务系统，甚至收费会员的一项独享权利便是“超过100个的额外任务”，这是游戏最大的乐趣之一。游戏的另一个特点便是自由，笔者最开始选择了铁匠这个职业，但实际上之后的发展完全是典型的欧美RPG——只要你想，一切都能学，这不禁让人想起UO。整个游戏非常开放，但同时也存在指引性质的任务，足以满足玩家的任何需求。

从这个庞大的世界地图上，我们能看出Rune Scape足以比肩《魔兽世界》的世界构造实力和雄心。顺带一提，游戏人气的确非常旺，笔者晃了半天几乎没看到哪个地方人烟稀少的，这也说明游戏地图利用率比《魔兽世界》高多了……

在这个游戏中PvP是需要在专门的服务器或者地区才能进行的，我们几乎可以认为这个游戏不把玩家之间的决斗作为核心。游戏的乐趣多半来自于精巧的任务和对这个庞大世界的探索，当然还有玩家之间的交流——这个游戏从头到尾都是欧美范。

那么，玩家间不打架，卖什么？我选择性翻译其中几个：

1.超过100个的额外任务

2.9个额外的技能

3.29个会员才有的动作

4.一个三倍于现在世界大小的新世界

5.建造你自己的家

6.去除游戏广告

所有的权利都指向一个标杆：更多可玩性。而这也



Rune Scape的登录界面和人物选择界面


生活技能之一：挖煤


游戏地图，看起来确实很大

是Rune Scape的魅力所在，运营商很清楚玩家们到底是为了什么玩Rune Scape，因此他们给出的条款也是针对玩家最向往的部分。一款游戏的影响力足以比肩时间收费模式的《魔兽世界》，它的商业运营一定是健康而良性的。



会员模式


新手初始任务：龙任务


基于猫扑的《猫游记》，在游戏乐趣上来说，也是一款很出色的作品

上面主要针对收费模式而撰写的3个游戏，想必让你产生了反感。为什么玩个游戏还总要去考虑钱？那么接下来的两个游戏，可能会让你轻松一点。

Rogue Vampires和Hobowars都是基于体力值的探索类游戏，它们也有收费模式，但对于游戏本身影响很小，故我们可以着眼于单凭文字的它们，是如何做到让游戏充满乐趣。能在评述一个游戏的时候把重心放到游戏本身，不管对于谁都是一件幸福的事。



Rogue Vampires

http://www.roguevampires.net

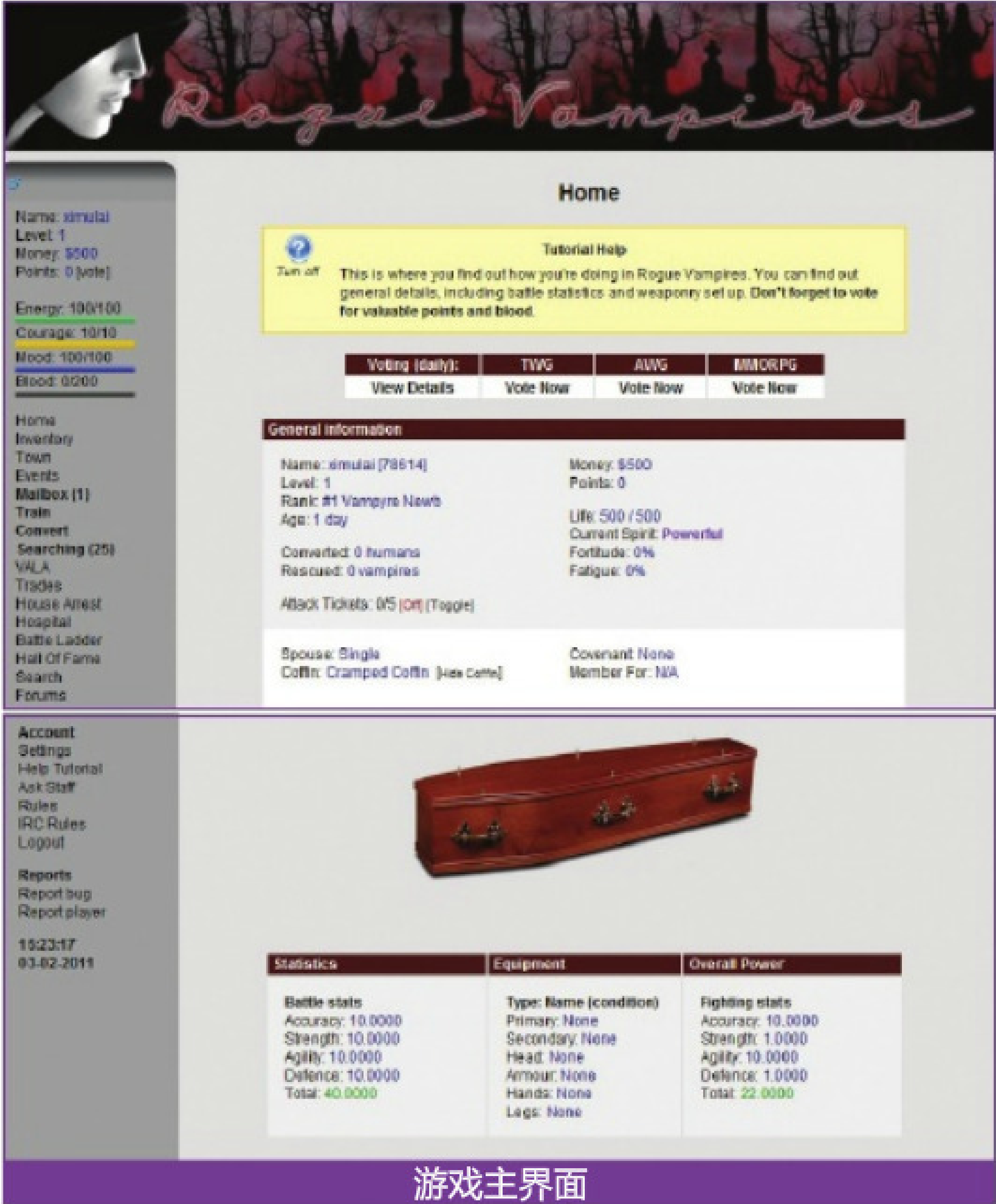
无正式译名，从游戏本身来看叫《吸血鬼》就够了。

Rogue Vampires是一款文字游戏，打出这行字的我没有丝毫愧疚。如果你有幸玩过这种古老的游戏方式，你大可以来这里重新体会。作为一款更接近于网络社区而不是游戏的WebGame，Rogue Vampires在游戏性方面实在乏善可陈，这并不是我的一面之词。

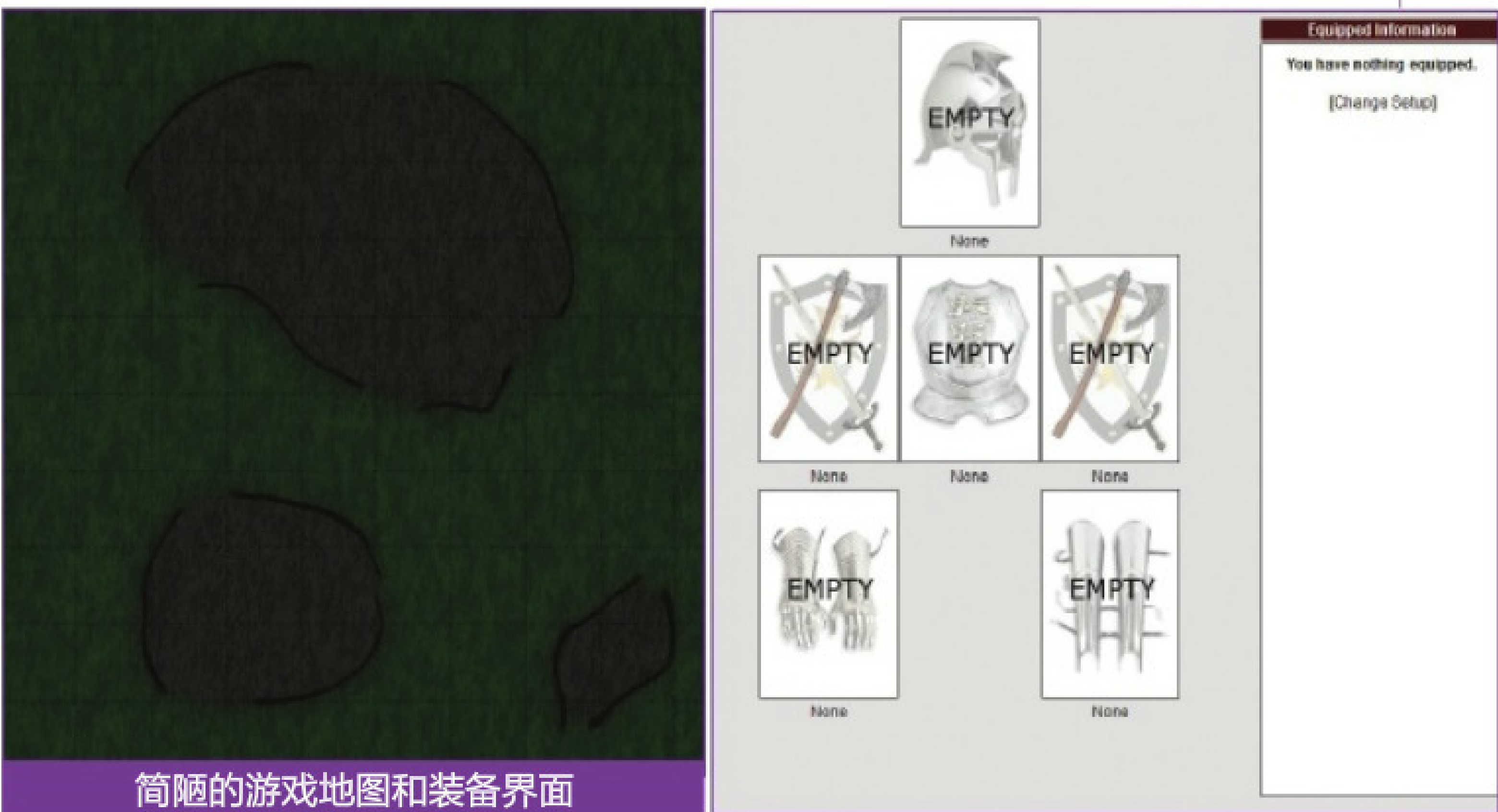
The basic concept of this game is not very original Obviously the base code can be purchased and it is often compared quite closely to Torn City. However there are many original features, and the admins are quite evidently trying to break out of the mould. There are frequent updates and fun holiday events which are all–in–all much more fun than the holiday events in most games of this genre. It can be a difficult game to start off on, as a lot of the updates and features favour the experienced players and there's not much that really helps new players, however I believe the community as a whole greatly makes up for this. New players are welcomed quite quickly, there is no "bullying" of new players like



登录界面



游戏主界面



简陋的游戏地图和装备界面

on many games. The staff are very friendly. Following the previous staff–recruitment I must admit that I am concerned about a certain level of biassed, after noting that particularly the new IRC staff are close friends of the IRC admin and assistant admin. However, this is a very small issue as it does not reflect the game as a whole.

——by Dranzer

这是引自一位国外网友的评论，对自己英语有信心的可以看看，大概意思就是这个游戏并不是很有新意，代码也都能轻松搞到，但是游戏活动丰富，环境融洽，是一个很不错的游戏。满分10分，他给Rogue Vampires打9.2分。

介于这个游戏截图都是字，看不出什么倪端的特征，接下来只好看图说话，图多杀猫注意。

首先是游戏主界面。

简单得不能再简单的主界面，用似乎是表格排版的方式规规矩矩的列着一大堆英文字母，哪怕是翻译成中文，这个界面的友好度也可以打一个大大的问号。如果你觉得这种状态明细的界面单纯用字还是没问题，行，我们看看这游戏是怎么玩的。

相信这张简陋的游戏地图一定让你“呃”了一下，但这只是游戏十几张地图里的最开始的那张罢了，不过看这势头之后的也不会好到哪里去。再说这个地图也只能用来点一点，更没什么交互性，也别指望点了会放大或者可以走格子了。

请注意，这是整个游戏唯一有图片（除去主界面上那个象征意义的棺材）的地方，所以玩累了视觉疲劳了，请来这个界面欣赏那个装备图片吧。装备是怎么来的呢？除了交易之外，就是“搜索”这个游戏的主要方式了。

下面那个连个下划线都没有的地名，就是你在这个菜单能干的事，至于点了地名之后，出现在你面前的就是那个绿色的游戏地图了，然后你就可以随便点一个格子，搜索开始了！而一般来说，会有以下3种结果

从第一个到最后一个分别代表着“我是来打酱油的”“哇这是什么”“警察叔叔不要！”

装备的途径就来自于第二个，而第三种情况将导致游戏中的另外一个玩法：劫狱。

听上去很刺激是吧，看了图你就不这么想了。

如果你视力好，你可能会质疑我放错了图，这明明是“医院”嘛。没错，搜索结果三有两个相同的导向，入狱或者进医院。不同的是，进监狱的时候会有好心人，或者你自己出钱悬赏别人把你弄出来。一旦营救成功，你就会收到一封邮件。

Hospital

You are in the hospital for another 19 mins.

D	Player	Time left	Reason
407	Ivory	8 hours 16 mins	Hospitalized by Wolves
778	xdest	8 hours 7 mins	Hospitalized by Wolves
8474	Dampro	8 hours 6 mins	Hospitalized by Someone
6121	Timoteo32	7 hours 44 mins	Hospitalized by Someone
05	gazzer678	7 hours 37 mins	Hospitalized by Wolves
7382	Kae	7 hours 35 mins	Hospitalized by EmmaCraft
8035	BloodyTyrant	6 hours 49 mins	Hospitalized by Someone
5982	PrinceOfTheVamp	6 hours 45 mins	Hospitalized by Someone
5923	MysticNight	6 hours 45 mins	Hospitalized by Someone
2298	Mr-Incredible	6 hours 43 mins	Hospitalized by Someone
420	stormy	6 hours 38 mins	Hospitalized by Someone
1048	The_Annihilator	6 hours 38 mins	Hospitalized by Someone
0488	Exodus	6 hours 21 mins	Hospitalized by Wolves
183	Bleds	6 hours 10 mins	Hospitalized by Someone
0189	ThePro	6 hours 7 mins	Hospitalized by Someone
4737	MonkeyM	6 hours 2 mins	Hospitalized by Someone
1786	Sinchan	6 hours 1 min	Hospitalized by HellcatMaggie
5447	US-Shampoo	6 hours	Hospitalized by Wolves
1759	US-All_in_Ken	5 hours 59 mins	Hospitalized by Someone
9257	Arman_DaVinci	5 hours 59 mins	Hospitalized by Someone
1529	PMOXXL	5 hours 56 mins	Hospitalized by Someone
8269	US-FoolProof169	5 hours 56 mins	Hospitalized by Someone
7051	EvalonDelmarco	5 hours 56 mins	Hospitalized by Someone
2719	KaizEn	5 hours 51 mins	Hospitalized by Black_death
8674	Uncle_Fester	5 hours 44 mins	Hospitalized by EmmaCraft
0518	AngelicDemon	5 hours 35 mins	Hospitalized by kill4money
5037	devilxx	5 hours 23 mins	Hospitalized by Someone

医院菜单

Searching

Tutorial Help

Turn off

Searching is one of the main ways to get money and items. You have 25 searches a day, you cannot save up on searches though, the number resets to 25 every new day. Every search has the chance of a good, bad or neutral result. You can unlock better search areas as your level goes up and there are sometimes new ones for holidays such as Easter.

Choose the place that you would like to search

Graveyard - Level 0 Required [Unlocked]
Dingy Sewers - Level 5 Required [Locked]
Deserted Backalley - Level 10 Required [Locked]
Swamps of Sadness - Level 15 Required [Locked]
Ancient Crypt - Level 20 Required [Locked]
Abandoned Shipyard - Level 25 Required [Locked]
Marketplace - Level 30 Required [Locked]
Old Theatre - Level 35 Required [Locked]
Cursed Asylum - Level 40 Required [Locked]
Abandoned Mine - Level 45 Required [Locked]

搜索菜单

Outcome: While searching through the graveyard you see a crypt, on closer inspection there is only dust and old bones lying around, Yuck!

Outcome: While searching through the graveyard you see a mausoleum, upon closer inspection you find a Plain Silver Ring sitting on the top of a casket.

Outcome: While searching through the graveyard you encounter a policeman prowling the gates. He takes you back to the station for questioning.

搜索结果

Convert Humans

Tutorial Help

Turn off

Converting is a good way to get money within this game. Each convert raises your convert EXP which in turn allows you to convert different types of human. You can also obtain convert EXP from rescuing other vampires from House Arrest. Converting can also raise your game rank.

You may attempt to convert any human you wish, however be warned, some will prove too much of a match for you, and there will be severe consequences to your actions.
We at the Vampire Association recommend you use caution when trying any convert, as even the best of you may be prone to the odd mistake. Take care, and happy hunting.

We see you are new to converting and cannot emphasis enough that you should stick to converting babies for as long as you see this message.

1 Courage - Convert a Baby | Convert

[Alter Default Settings]

Convert Humans

You stand outside the house where you sense the newborn is waiting. You consider your options of attack:

- The old wooden door is left ajar
- The shutter over the window is not secured

Options

Enter through the door

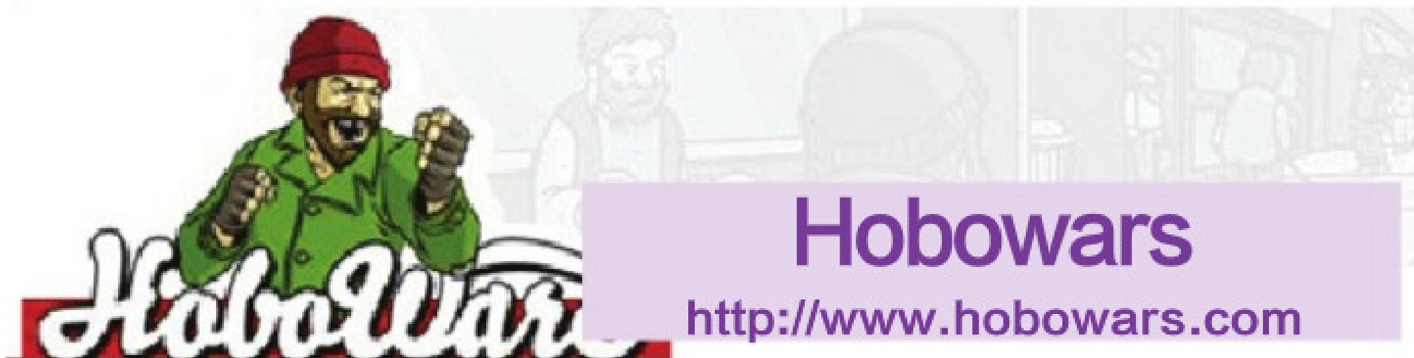
Squeeze through the window

转换菜单和转换过程

到这里你可能会奇怪，这游戏干吸血鬼什么事啊。好吧，其实游戏里最接近文字游戏的部分就是这个了。

这就是所谓的“被吸了血就会变成吸血鬼”，不同的是在这里你需要做的就是选择一个看上去你能够搞定的角色，然后玩一个简单的文字游戏。游戏以双向选择为主，前期难度不大，成功过关后会得到一定量的金额和Courage值，以及让你资料里的已转换人数+1。至于这个转换人数最终会得到怎么样一个量变引起质变的结果，我还真没琢磨出来……

放上一张让我瞬间对这个游戏感兴趣的图片：这是我随手从监狱中救了一位玩家之后收到的一封感谢信件，不用翻译了吧



Hobowars

http://www.hobowars.com

Hobowars，直接来说应该是《流浪汉战争》，但国内有个山寨货叫做《奋斗都市》。

Hobo这个字，从字典中解作「无业游民」或「流浪汉」，而在维基百科中则指在美国经济大萧条期间，那些没无家可归，靠劳力维持生活的一群人，衣着破烂、经常酒醉及满面受压迫的样子就是他们的特色。Hobowars这一个网页游戏就是要玩家扮演Hobo这一类人，为了生存于大城市中使出浑身解数。

——引自网友pern

在这位玩家对于游戏名称的解读来看，这个游戏看上去挺颓废的，蛮有美国梦的感觉。然而实际上，Hobowars更多的是美式的调侃。

无图无真相，我们先来看看游戏中的打斗界面。

看上去还是挺正常？自动匹配你的级别找出你可以单挑的对手，接着任君选择。

你一定跃跃欲试的点开了“Fight”按钮，接着你看到了下面这张截图。

这个不断重复的文字结果至少持续了200多条，然后以你们双方损耗了个位数的HP作为结束。接着你下意识看了看空荡荡的人物装备界面。

你发现右边空荡荡的武器装备戒指（流浪汉还有戒指？），以及底下醒目的Buy字母，你看看身上，发现只有40美元，但你想起来你还有个存钱罐

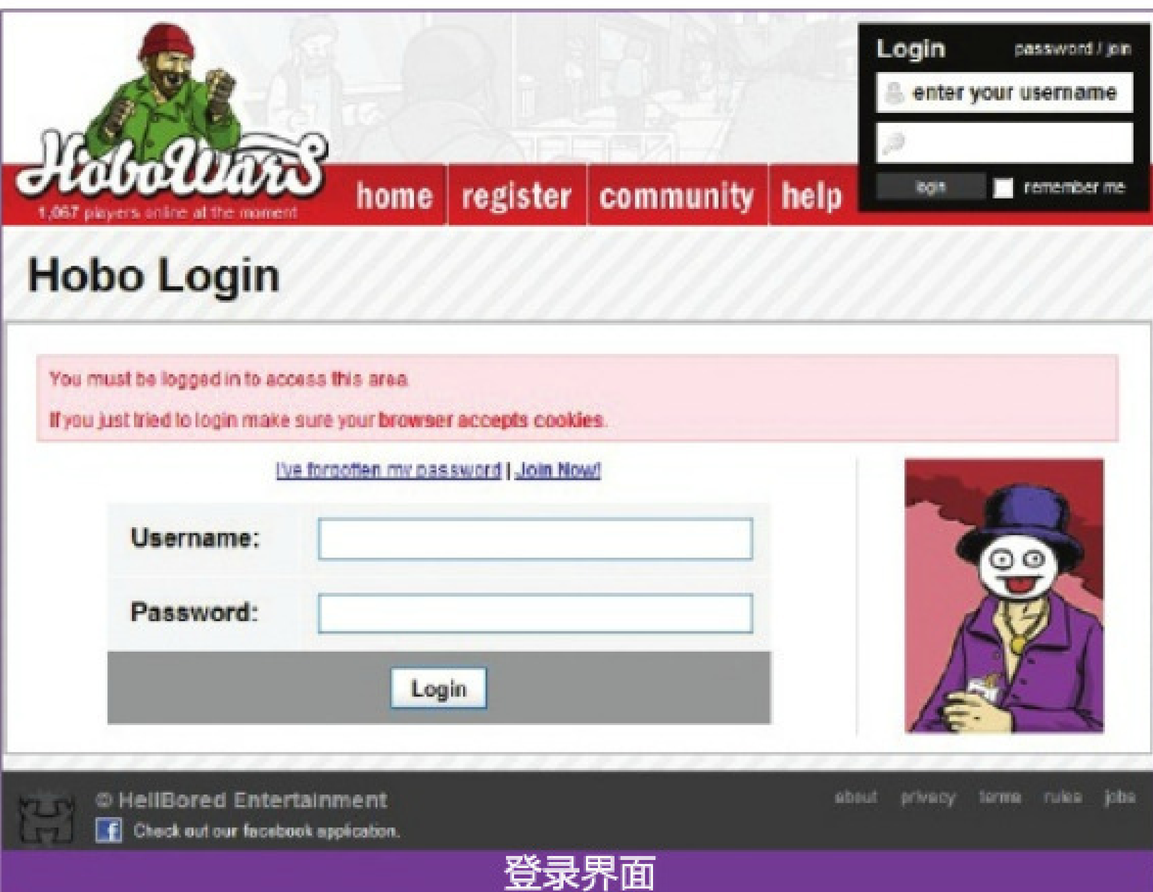
你打碎了小猪（反正它本来就是用胶布粘好的），倒出了里面的700美元（这么多！），冲进了商店，里面的商品琳琅满目。

但是你发现你只能花400美元买个塑料杯，于是你用怀疑的目光拿走了这玩意儿，重新走到了大街上向人挑衅。

这杯子真好用！你得到了经验值以及一点点搜刮来的钞票，然后你把战败者“绑在树上并且照了张相”，趾高气昂地离开了。

如果看到这里，你认为这就是游戏的内容，那你就大错特错了。要知道这不过是游戏很初步的一个环节，更多的游戏世界还等着你去探索。

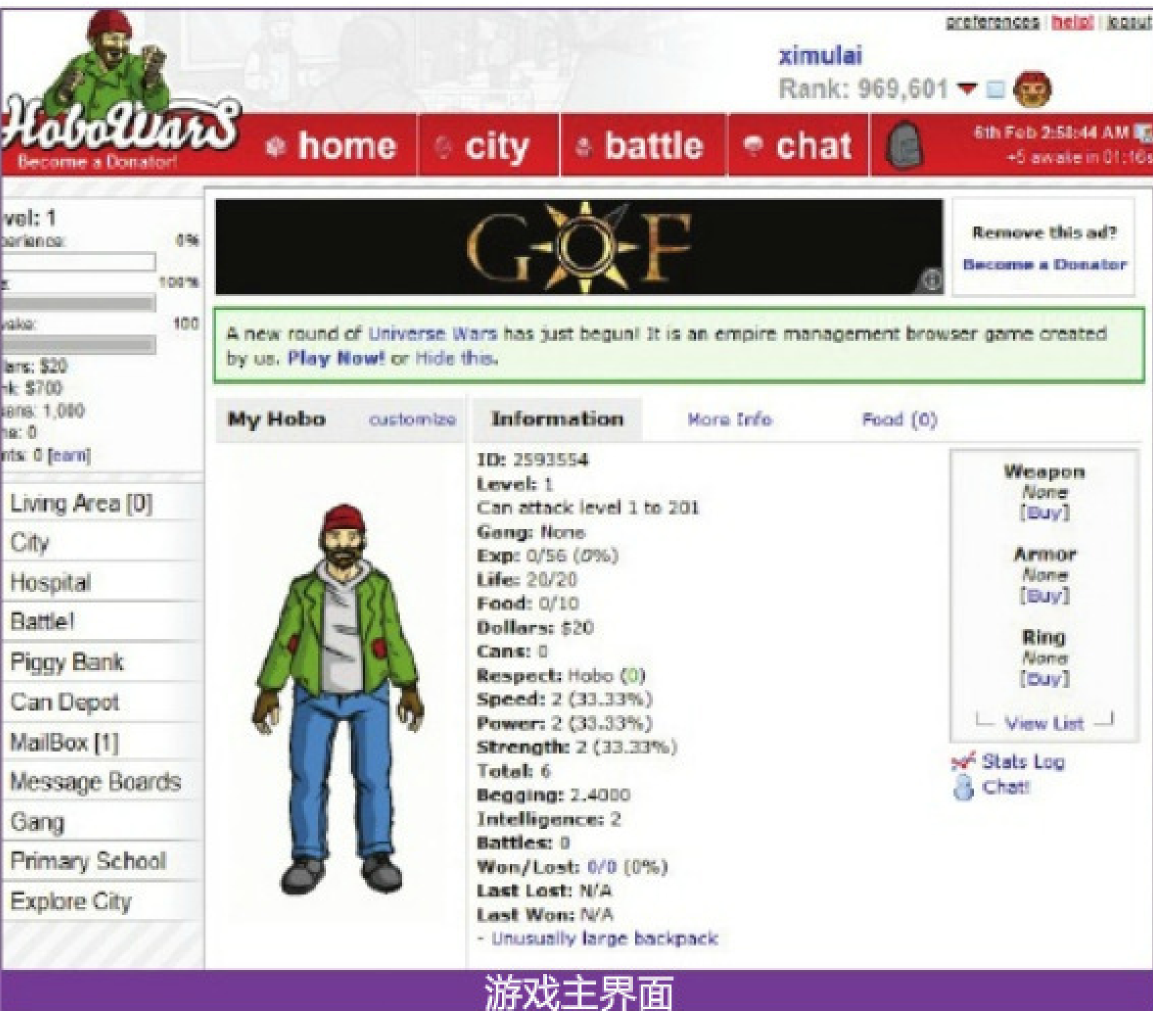
这个略显粗糙的城市界面，就是你的舞台。但作为一名合格的拾荒者，你还需要一台私人手推车，没错，城市就是你的免费超市！但这车子你还要去一个Walmart打败一个霸占手推车的小混混才能搞到，而且那小混混可以轻松把刚成



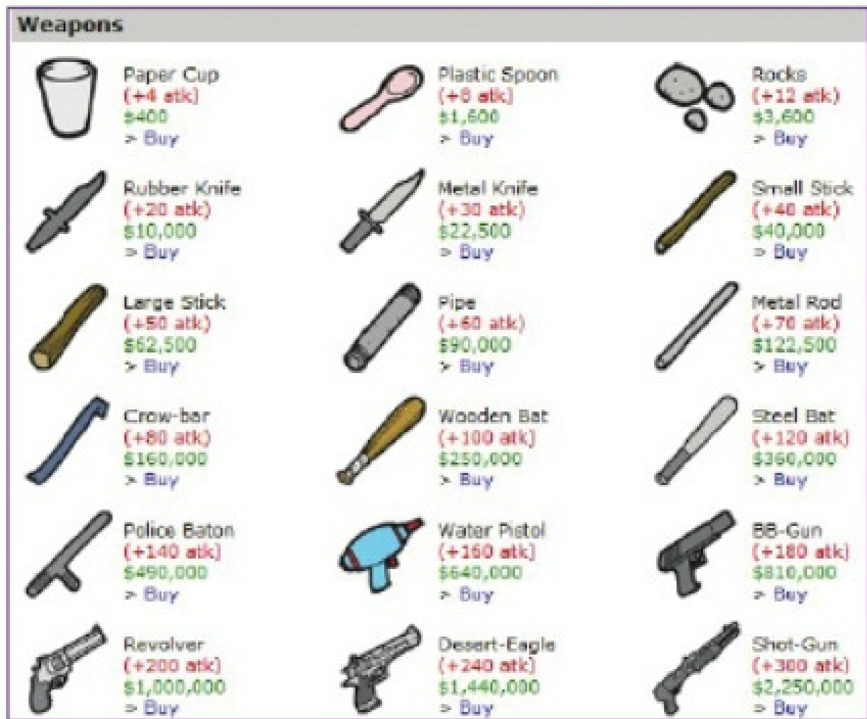
登录界面

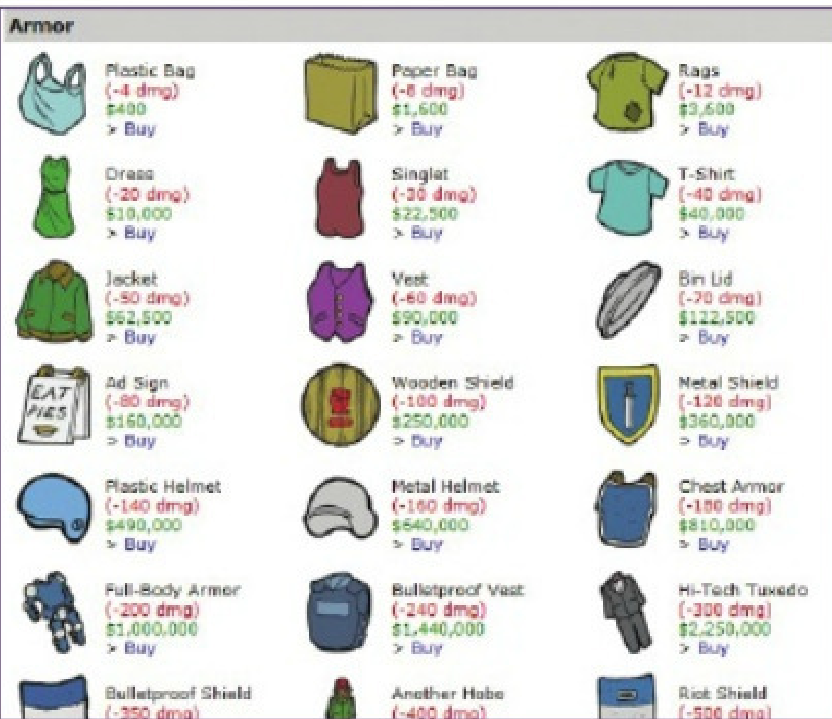


打斗界面和打斗结果



游戏主界面

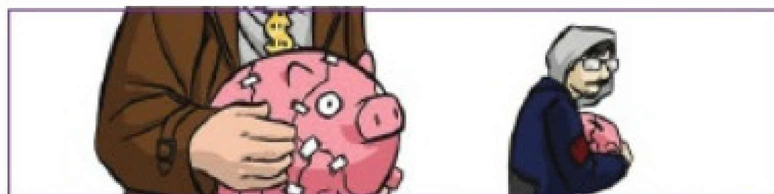




各种武器和装备的购买

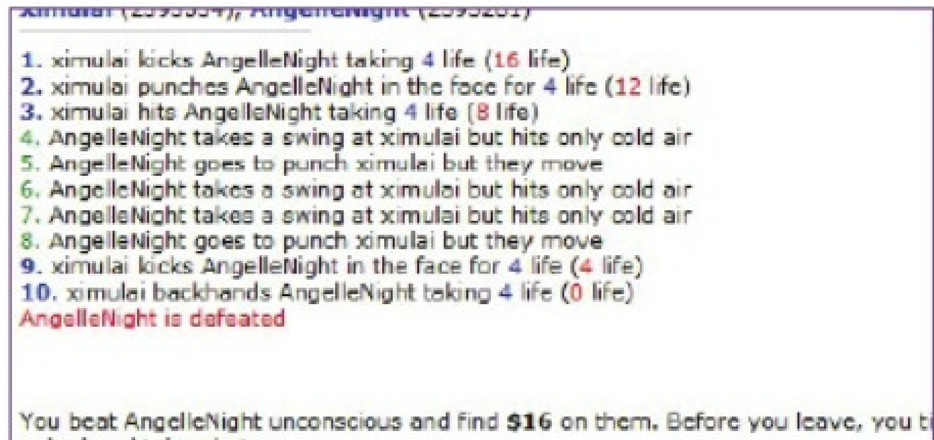


被营救

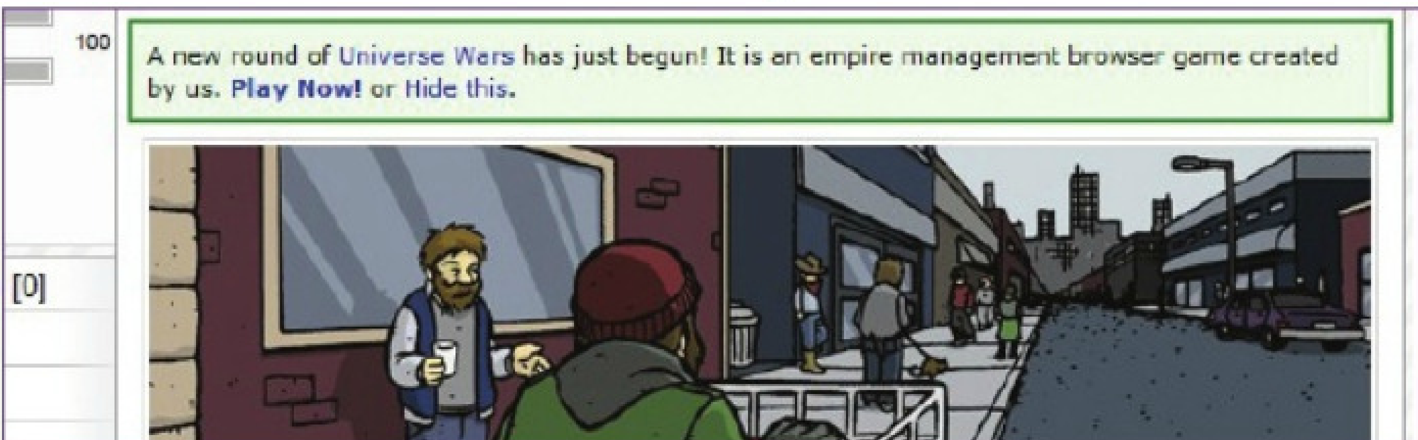




银行界面和战斗画面



战斗结果很有喜感



城市界面

为流浪者的你打得满地找牙。

于是你一边说着“我一定会回来的”一边冲进小学里做训练（要学费），接着去买点好装备，最后你终于搞到了那台手推车。你最快乐的时光来啦！

你买了张地图，在各个地方搜集可以卖钱的汽水罐、吃剩的美食，还有遗弃的大钞！但除此之外，你还可以参加手推车赛，更换车篮、引擎（……）、车轮等部件，不断赢得比赛，参与更高级的赛事，争取更多赞助商。对了，这需要15级。

在15级前，你可以像上面一样找其他流浪者单挑，也可以乞讨，更可以鼠斗——你是个自由的流浪者。

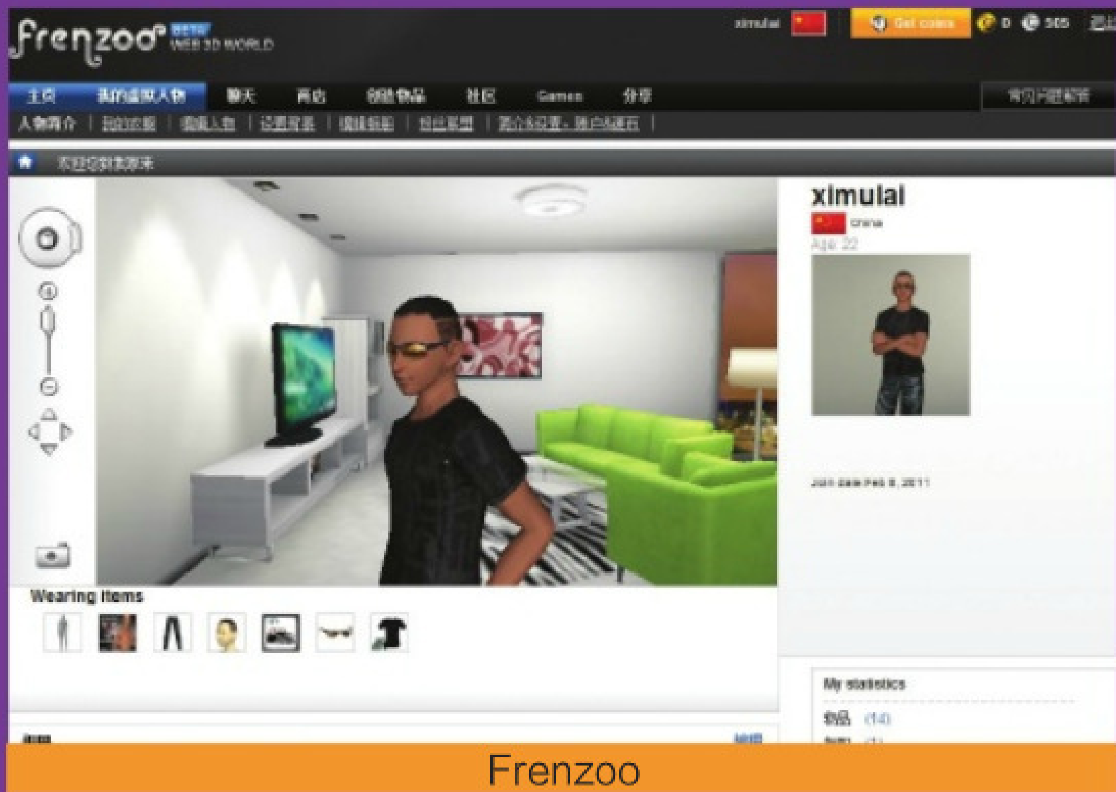
这款游戏很有趣又很开放地给了你一个扮演流浪者的机会，各种丰富的活动和探索内容让这款基本由文字组成的游戏（文字的幽默也很加分）拥有一种难得的亲切感。哪怕在笔者这个英文苦手看来，Hobowars也是一款非常有趣的文字WebGame——虽然不知道山寨货《奋斗都市》为何在国内连泡都没冒就倒下了。

值得一提的是，Hobowars2虽然一直据说在开发，但似乎没看到踪影。

限于篇幅，有许多游戏并没有放在这里，如由交友、购物（服饰、礼品、家居）、美容等构成的Frenzoo。

这款可以和朋友即时聊天，可以查找朋友，可以认为是网页版虚拟人生的游戏很贴切女性玩家的心理。特别是在服饰和美容方面，Frenzoo做得很细致，非常符合女孩的心理。

号称“Facebook大型多人网络游戏（MMO）”或“融合大型多人网络游戏功能”的社交游戏Milmo则在即时同步MMO的基础上融合了休闲的游戏方式和明艳精致的视觉效果，MilMo似乎受到了各个年龄层玩家的青睐。



Frenzoo

在游戏MilMo中，玩家可自行设计和操作一位年轻的探险家，他将在各个主题岛屿上进行各种“冒险”任务。然而，MilMo的游戏任务一般都与NPC有关，因此普遍都是“杀死几只A”或“发现几只B”这类任务。如此一来，完成游戏任务并不具有太大的挑战性，战斗只需玩家轻点鼠标挥舞武器，赢得战斗后便能获得少许能力或某些对战斗有益的特殊能量。

当然，国外也少不了人民大众喜闻乐见的奇幻策略类游戏，比如这款Lordcraft

更值得一提的是，这是一款彻彻底底的外国山寨货……里面的地图名称有 Moonglade（月光林地）、The Barrens（贫瘠之地）、Stranglethorn Vale（荆棘谷）、Swamp of Sorrows（悲伤沼泽）、Blasted Lands（诅咒之地）。阵营分为联盟、部落和Demon Legion，更别提那些似乎是直接拿过来用的音乐和糟糕的图片了。

所以，我们大可不必感叹为什么外国的月亮总是那么圆……



在游戏MilMo中，玩家可自行设计和操作一位年轻的探险家，他将在各个主题岛屿上进行各种“冒险”任务



彻彻底底的外国山寨货——Lordcraft

结语

网页游戏的生根发芽需要的是市场，一款世界观在国人眼里晦涩的作品再出色也终究只是小众产物。好的游戏模式和崭新的游戏概念不难找，难的是缺乏一个可以广泛认同的游戏背景。诚然，单论技术差距我们与国外网页游戏也存在很大距离，但网页游戏真的有必要做得那么先进那么华丽吗？

一个浏览器，一个能打开的网页，都是最简单的电脑应用。那么，基于这种最简单的应用带来的也应该是最单纯也是最纯粹的游戏快乐。网页游戏的确可以做到更好，也许我们玩《魔兽世界2》的时候用的就是普通的浏览器，但网页游戏也可以没必要做那么好，几个简单的单词和一些不复杂的数字，带来的一样应该是会心的微笑。偷菜真的需要做一个华丽的3D偷菜即时演算动画吗？《魔兽世界》放在纸牌上就平淡无趣吗？

技术不是噱头，而应该是为我们提供更多游戏体验的动力。Game前面的前缀不管是什么，它终究都是游戏。一味“借鉴”国外优秀WebGame固然是发展路上不可少的部分，但能创造出人民大众喜闻乐见的“新游戏”才是这条道路的真正终点。

外国的月亮，其实也不是那么远，猴子捞月，也总有变成登月的那天。

还有，中国历史很长，三国只是一小段，中国名著很多，《三国演义》也只是其中一本。就算是山寨，也请换个寨头吧。

《大众软件》网游测试平台

铁血丹心



算是个2.1D游戏，画面整体来看虽算不上粗糙简陋，但也绝对和精美挂不上钩，2D背景还不错，特别是对话时的人物大头像，很有点单机RPG的感觉，背景音乐也不错，就是不知道《铁血丹心》这个音乐是否取得了授权……角色无论是移动还是打怪，动作都比较僵硬，节奏感和打击感都不足，打怪的时候感觉角色就是在不知所谓地扭来扭去。



官方网站：	http://tx.028yx.com/main.php
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	公测
运营公司：	四川数字出版传媒有限公司
推荐度：	不太推荐

热血昆仑



制作比较粗糙的游戏，2.1D的画面很糟糕，人物比例失调，移动和战斗的动作僵硬，自动寻路也有问题，背景画面也比较烂，和角色搭配极其不协调。游戏的分辨率居然还不能调整，固定在1024×768，这个分辨率已经是好几年前的标准了，所以整体界面显得格外拥挤，再加上糟糕的画面，这些都很难让玩家能有愉快的游戏体验。



官方网站：	http://rxkl.zy528.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	上海智艺网络有限公司
推荐度：	浪费时间

魔神无双

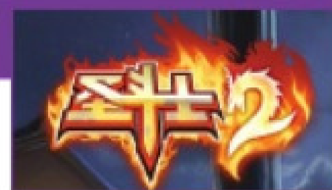




2.5D仙侠类网游，画面虽然看起来很3D，但无法看到天空。游戏还算不错，画面比较亮丽，人物模型还算细致，奔跑和战斗动作看起来比较自然，过渡也很平滑，打怪的时候颇有节奏感，至少比那种不知所谓招数乱打一气要好得多，整体画面很有点当年《地牢围攻》的感觉。有些NPC模型明显比例失调，比如一个NPC的脑袋居然比玩家角色的身体还要宽。

官方网站：	http://ms.linekong.com/index.php
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	蓝港在线科技有限公司
推荐度：	一般推荐

圣斗士2





一个比较烂的网游，不知道游戏开发商西山居有没有向车田正美交版权税一类的东西。游戏背景就够傻了，画面也很差劲，比例不协调不说，模型也粗糙的很，只能感觉角色够暴露，跑路、打怪的姿势都很别扭。游戏整个系统很诡异，套一个圣斗士的壳子，瓤还是国产仙侠那些玩意，明显感觉就是一个糊弄事圈点钱的游戏，最怪的是，游戏设成1920×1080的分辨，但实际只有12XX×7XX。

官方网站：	http://www.sds2.com.cn/index.htm
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	成都梦工厂网络信息有限公司
推荐度：	浪费时间

地牢骑士团



3D动作格斗类游戏，画面很一般，不过此类游戏突出的是竞技性，画面好不好倒也在其次，只是打斗起来不够华丽罢了。游戏打击感不强，无论攻击还是挨揍，都有种轻飘飘的感觉。也许是我等级不够高吧，总觉得各种招数的硬直时间稍有些长，连续感不强，招数也不够灵活，敌人都跑了，自己却还在原地挥剑。人与人之间的对抗，是很难抓住对方长时间硬直状态进行连续打击的。



官方网站：	http://dnk.skdaren.com/index.jsp
游戏类型：	FPS
当前状况：	内测
运营公司：	武汉盛科网络有限责任公司
推荐度：	一般推荐

漫游Online



修仙类2D横版网游，卡通Q版风格，画面一般，乍一眼看去和一个普通的Flash网页游戏的画面差不

多，分辨率固定在1024×768，界面稍显拥挤，好在聊天界面是个单独的悬浮窗口。也许是为了应对过于拥挤的窗口，游戏连自动寻路都要做成两级菜单形式。野外的怪物会告诉你操作方法、一些游戏功能，甚至打自己会出什么，虽然是新手帮助，但看起来的确很怪异。



官方网站：	http://my.mfyou.com/index.html
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	上海智艺网络有限公司
推荐度：	不太推荐

开心星球

一个社区类型的休闲网络游戏，3D的Q版卡通画面，画风清新可爱，颜色搭配简单明快，音乐也不错，游戏主要是经营自己的一颗星球，当然其他的游戏功能也很多，玩起来比较简单轻松，比较适合女性或者小朋友去玩，像我这样的糙汉是没有太多兴趣的。只是游戏的互动物品有时候过小，而背景物体有时候过大，找起来有些费劲，点起来有些吃力，玩久了可能会眼睛疼。



官方网站：	http://kxmain.tiancity.com/home/main.aspx
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	福州天盟数码有限公司
推荐度：	一般推荐

剑侠传奇

2.1D仙侠类网游，做的比较烂，模型粗糙，而且穿上裙装时显得异常臃肿，角色奔跑动作僵硬，角色和怪物的招式如同儿戏一般，玩起来有种很傻的感觉。打怪时，选中的敌人没有任何标志和记号，只能从目标栏知道自己〝确实〞选中了敌人，至于在一大堆怪物里选中的是哪个就无从了解了。画面固定在1024×768且不可调，界面显得拥挤不堪。



官方网站：	http://bn.176.com/
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	封测
运营公司：	上海智艺网络有限公司
推荐度：	不太推荐

剑雨天下

一个很一般的2.1D仙侠网游，最多只能算是中规中矩，没什么特色，画面虽然停留在七八年前的水准，但还算清新亮丽，至少玩起来眼睛不累——仅和同类2.1D网游相比而言。不过在最初的战斗时，就算角色等级低，但也不能拿一把那么大的剑还要七八下才能砍死一只母鸡啊，更诡异的是母鸡还能掉钱！而这居然是仙人师傅交给的查看你实力的任务……



官方网站：	http://jy.ferrygame.com/index.php
游戏类型：	ETC
当前状况：	内测
运营公司：	魔方在线
推荐度：	不太推荐

坦克世界



3D对战类网游，玩家操纵坦克打战场，得经验和金钱，然后进行升级，无论是游戏升级系统还是在战场中战斗，综合来看游戏还是很不错的。不太公平的就是在游戏初期，玩家的电脑配置越好越占便宜，因为视野范围可以放到最大，而初期的坦克超级脆，几炮就完蛋。这个游戏唯一比较让人崩溃的，就是在第一次进入战斗的时候，都要输入一大段复杂又难以辨认的验证码，极其繁琐。



官方网站：	http://www.12fy.com/index.php
游戏类型：	MMORPG
当前状况：	内测
运营公司：	上海智艺网络有限公司
推荐度：	比较推荐

《足球经理2011》全方位解析攻略

■湖南 晚风过长街

精品 总评	8.5
制作	Sports Interactive
发行	SEGA
类型	模拟经营
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画　面 Graphics	8.0
音　效 Sound	8.0
创　新 Creativity	7.7
剧　情 Story	9.7

为什么要玩这款游戏

一年一款的Football Manager无疑是足球迷兼游戏迷的心中至爱。当世嘉在2010年11月5日如约发布Football Manager 2011（以下简称FM11）后，众多翘首盼望的玩家们终于如愿以偿，策马奔腾投入到新赛季中厮杀去了。尽管FM系列及其前身CM（Championship Manager）系列拥有长达19年的悠久历史，但并不是所有FM玩家都经历过这些历史版本。足球迷兼游戏玩家这个圈子每天都在扩大规模，新手和老鸟始终并存，然而无论对于新手还是老鸟，FM系列始终是一款值得反复挖掘和研究的游戏。因此，在这篇攻略中，笔者将从FM11游戏的入门基础开始，为各位玩家朋友进行一次全方位的解析。

当你将FM11安装完毕后，一定会急不可耐地想要进入游戏一探究竟。然而我必须提醒你，不可忽视长期以来存在于片头里的Warchild徽标及其网站域名（www.warchild.nl），每卖出一份FM游戏，Warchild都会得到一份捐助。作为中国玩家，我们至少要知道他们的存在。此外我们还要感谢爆棚汉化小组（www.playcm.net）对FM系列长期倾注的热情和劳动，当然还有其他为FM汉化作出贡献的志愿人士，在此一并致谢，你们是杰出的……（省略5678字节）。OK，闲话完毕，进入正题。



游戏开始

主选单依然是老样子，Sports Interactive（以下简称SI）没做什么改变，大概他们觉得我们也不需要什么新花样（但我觉得这胡渣领带男抱着皮球的样子实在是看腻了）。当我们开启新游戏时，SI会要玩家选择一个数据库，SI会不定期发布他们的新补丁，里面就包含了官方的数据库文档，例如冬歇期后新的转会和合同数据。选单中的“个人数据文件”指的是我们加载的数据库，如果是采用默认开档的话，游戏中就不会出现所有的巴西球员，但玩家可以从网上下载或自己

制作一个加拿大球员数据库，然后加载，这样在游戏里就能找到所有的巴西球员了。需要进一步指出的是，我们可以在游戏安装目录下找到tool文件夹，里面照例有官方编辑器，然后可以用编辑器修改游戏默认数据或者自建新人物，例如可以把自己添加到游戏里，或者让梅西的属性更变态之类，当这些修改结果被保留后，它们就会成为“个人数据文件”，在重开游戏时就可以选择加载它，这样你的所有修改结果都会在游戏里体现。

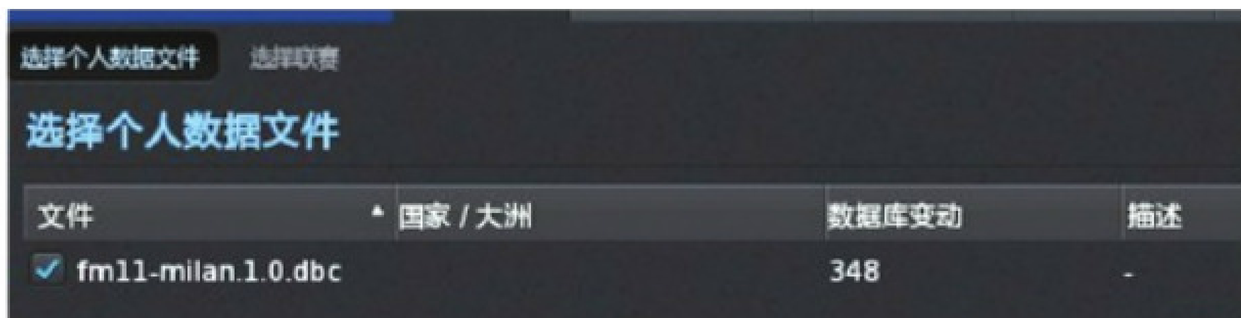
FM11提供了51个国家的各级联赛给我们选择，当然也包括中国的联赛。如果你选择了太多的联赛，会导致游戏进行速度变得非常缓慢，即使你拥有一台非常牛的电脑，运行所有联赛也会让你感到痛不欲生，所以这里一般是选择三五个国家的联赛即可。每个国家的联赛也能进行详细设定，如果你不想看到丙级联赛的战报可以忽略它。你也能设定是否游戏在第一个转会期里提供转会资金（针对所有游戏里的俱乐部），是否需要隐藏球员的属性（隐藏后需要派球探观察才能得到全部属性），游戏开始的月份和数据库的大小（这和前面选择的数据库是不同的，电脑配制不太好的玩家可以选择小一点的数据库，减少游戏里真实球员的数量来缩短等待时间）。SI根据玩家的电脑配置，会自动判断游戏速度，这是一个很体贴的设计。

既然是进入虚拟足球世界建功立业，一份光鲜的个人简历是必不可少的。在个人简历制定画面里，我们可以植入自己的真人照片和真实资料，增加代入感。FM11允许玩家们登录游戏时同时登录到Twitter和YouTube上进行分享，不过在国内这个功能还是忽略掉吧。之后就是选择所执教的球队了，当然你可以选择“在野”开始。

当以上这一切搞定后，恭喜你，你已经是一名职业教练了，欢迎来到FM的世界！



数据库选择



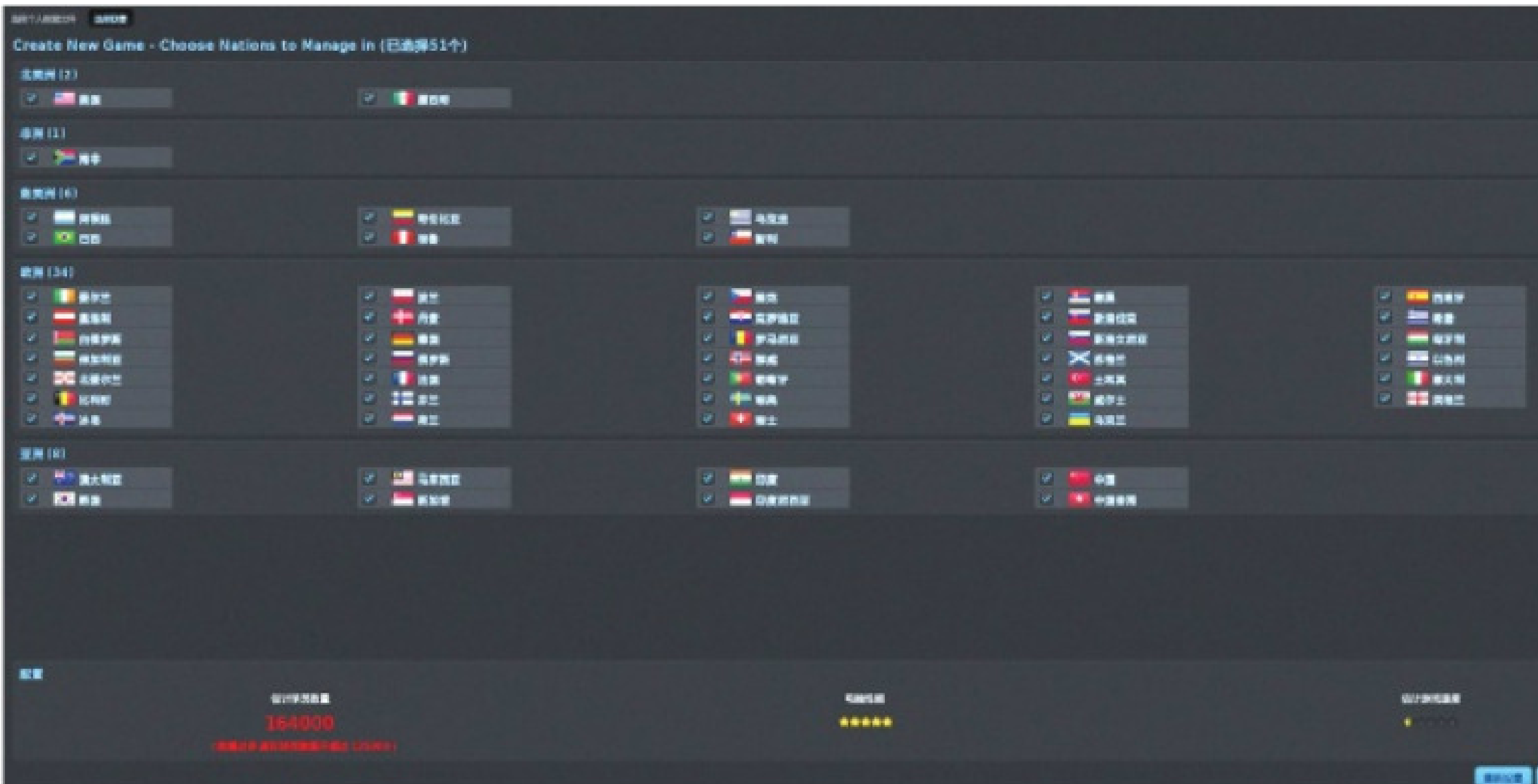
个人数据文件



制定个人简历



选择球队

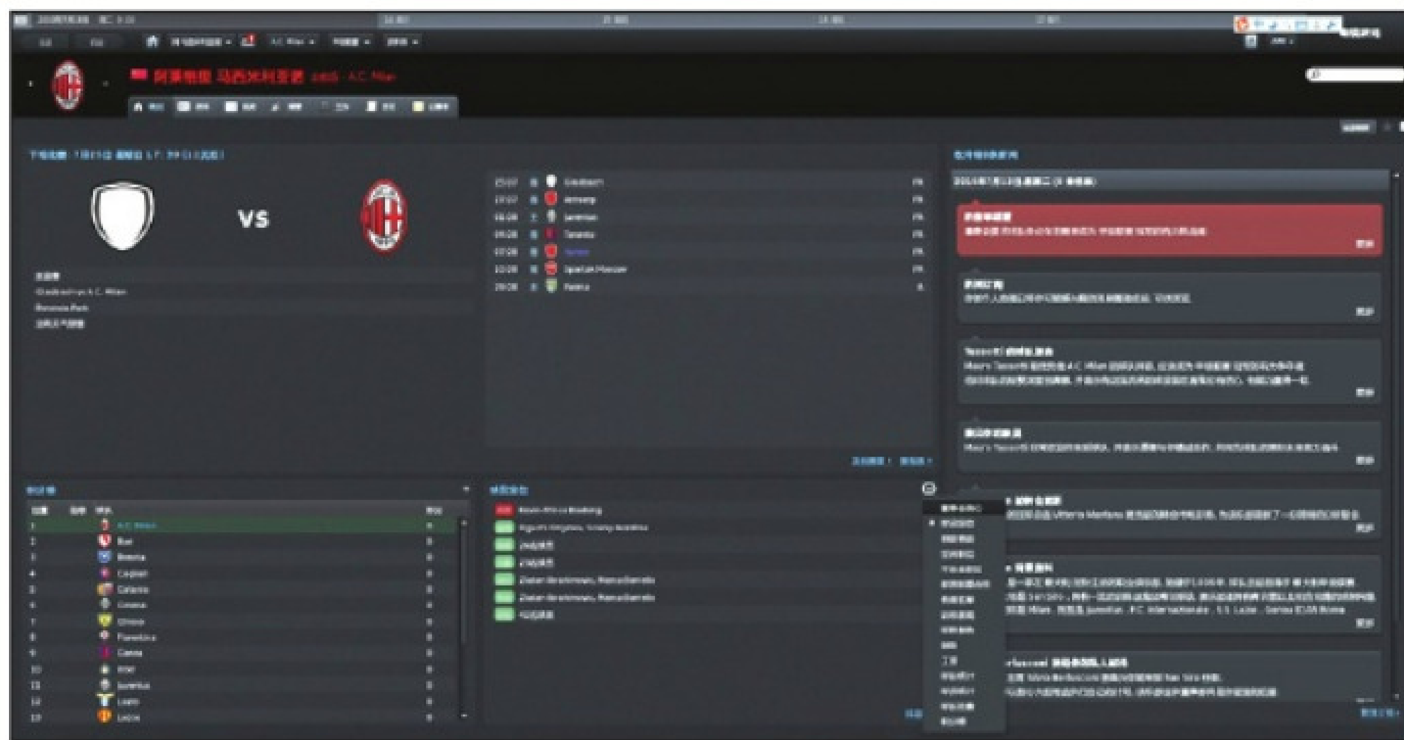


选择联赛

赛前准备

1.新官上任

SI照例使用了允许玩家自由定制的主界面，定制范围通过点击主界面的下拉箭头可以看得很清楚。在主界面中的“资料”标签里，我们可以看到自己在游戏中的一些情况，诸如人际关系、媒体评价等，这些资料都是会随着游戏进程而改变的。在“新闻”标签下我们会收到俱乐部主席发来的私人邮件、俱乐部背景资料、未来转会安排（指你上任前就已经谈定


允许玩家自由定制的主界面


个人资料界面

的转会）等，还能和助教及各级教练们开个碰头会，融洽一下感情，统一一下思想。随着游戏的进程进行各种训练和签约活动，媒体评论、流言以及球员互动等资讯都会在我们的收件箱里以邮件形式反馈出来，如果你有新邮件，置顶的选单上会醒目地标出其数量。

接手球队后，我们一般要首先看看本俱乐部的情况——财政如何，哪些人是应该清洗的，哪些人应该续约并加以重用的，然后还要为球队制定战术和训练方案。

2.球队阵容

新官上任，首先要知道手底下有什么样的人。点击球队下拉菜单里的“阵容”，你就能看到你的军容大阵了。现在不管是那些无名小辈，还是大牌巨星，好吧，不管他们是什么，现在都是你的兵，供你调遣驱使，这也是足球经理游戏特有的成就感。观察你的阵容之后，你可以做出决定，哪些人不在你计划中应该走人了，而哪些人将成为你的栋梁。

让我们来看看AC米兰不老妖刀因扎吉的属性吧，我们可以看到这位生活在越位线上的老妖确实非常的妖异，精神属性极为强大，无球跑动和集中都是满值（20为属性满值）。当然，随着年龄的老去，他的身体属性也不如以往了。长期以来，FM就以准确的球员属性值而闻名，那些为FM义务工作的玩家们真是专业，他们曾准确地评估过很多明星未成名前的属性值，和后来现实中的表现一比，那是相当的靠谱。像梅西在未成名前就被FM视为天才，拥有很高的技术属性，一晃数年过去，梅西果然成为了天王巨星。

游戏中，每个球员都有他习惯和擅长的位置，但如果你想要他打新的位置，是可以让他练习的。游戏中亮绿色的是最擅长的位置，能打但不是很擅长的位置的颜色会逐渐变黄至橙。球员习惯不是每个人都有，但可以练，罗比尼奥当然是喜欢拉到空当接球，喜欢撞墙式配合，但如果你想要他学会第一时间射门，也可以尝试要求他通过训练来逐渐掌握。这就涉及到一个FM的重要更新内容：球员交流。

球员交流拥有了独特的新界面，你可以找来你的球员，提出你的各种要求，然后看他有什么反馈。如果你名气不够大，自然是无法说服罗比尼奥这种大牌了，他可能会拒绝你的建议，如果你坚持，可能会造成你和他之间的不和。所以在球员交流这一点上要谨慎为之。

球员历史数据是SI多年来引以为傲的部分，也是FM区别于其他同类游戏的亮点之一。不论是退役球员还是现役球员，或者是教练，你都能找到他的职业生涯履历表，什么时候在哪效力，出场多少次，进球多少个，转会的话转会费是多少。在同类游戏里，FM资料的齐全程度和准确性是最高的。

知己知彼，方能百战百胜，首先要了解你的球员，这是我们当职业教练要做的第一步。

3.战术安排

对我们来说，足球经理游戏主要的乐趣有两点，其一自然是转会买卖和培养新人，其二就是制定并执行心目中那套完美的战术。游戏为我们准备了23套默认阵型，基本常规阵型都囊括其中了，甚至包括了当年罗马的460无锋阵。但我们还是可以创建新的战术，或者对默认战术进行各种微调或大改，如果你敢打208阵型，那也是可以的……不过不管你制定了什么战术，都要记得保存，只有经过Save，你下次进入游戏后，上次的创建和改动才会有效。

阵型确定后，要给球队布置一个整体战术思想，你可以在队伍基本战术指示和高级战术指示中调整各个选项。如果你是强队喜欢进攻，那么就应该把“起始心态”设定为“进攻”甚至“全力进攻”；如果你喜欢玩倒脚技术流，那么“传球方式”里就要减少长传。组织核心和进攻核心的设定不是必需的，要根据你球队的实际情况来看，如果你执教巴塞罗



球队选单


战术界面



球队阵容

那，那么就可以如同现实一般设定哈维当组织核心，梅西当进攻核心。

我们在完成球队大体战术框架后，还可以对球员个人布置详细的战术安排，分别是球员基本战术指令和高级战术指令，这和球队的指令大同小异，你可以根据球员个人能力和场上习惯行为来进行调整，像伊布这样的球员，通常是不需要布置太多防守任务的，可以突出他拿球和全面的优势，而因扎吉这种前锋自然是做抢点帝。

这些战术安排在赛前就应该布置完毕，我们可以打造自己梦想中的各种战术，并挑选合适的球员来执行。如果你懒得如此（还敢更懒点吗），或者你是个新手不知所措，那么可以点击“助教建议”，听听你的助理教练怎么说，给他来布置。如果你对这23套战术都感到不满意，想要完全自订一个新战术，那么也可以在“战术”选单里完成这个理想。

4.赛程和训练

从队伍下拉菜单里，我们可以看到本俱乐部本赛季的赛程安排以及赛程明细。魔鬼赛程集中在什么时候，是否要养精蓄锐给替补们多活动活动筋骨呢？赛程让我们一目了然，尽在掌控。赛程明细可以看到赛事性质和天气预报，以及双方谁什么原因不能上场之类的具体资讯。此外


比赛准备

这个界面还能了解到你和交战对手的历史过往战绩，还可以在空档期安排一些友谊赛，锻炼球队或赚点外快。

友谊赛安排可以选择四种方式，常见的飞行拉练，举办诸如“酋长杯”“贝卢斯科尼杯”这样的赛事都是可行的，还能设定是在主场或者客场打，主场的话能赚一点门票钱。比赛可设定踢多长时间，半场或全场，是否点球决胜。当然，如果你想要邀请豪门，那恐怕就需要付出不菲的出场费了。

训练界面和以往类似，训练种类里对门将的训练进行了细化。球员们是练身体还是练技术，边卫是练传中还是练站位，都可以在这里进行细分。训练日程是可以自订的，如果你对默认的训练日程不满意，可以在“新时间表”处设定一个新的训练日程，例如增加一个“拖后组织中场”的训练选项。具体该怎么练，才能达到心中标准，去时间表那里拖动滑块即可。不过要注意如果训练力度太高的话，球员体能跟不上，状态也不会好，而且会不满。



球员交流

教练的工作一如既往是可以单独设置的，有的教练擅长进攻训练但不擅长防守训练，有的教练善于心理激励，有的对年轻球员比较亲和，根据你手里职员的实际情况去安排吧。一般来说，默认的安排没有什么大问题，但是训练效果可能并不太好，而且你的教练们是不是能力不够需要更换，这是需要你去比较的。笔者比赛前首先会把属性不理想的教练换掉，去市场上寻找自己所需要的人才。训练效果大致体现在“评估”里，最高是5颗星，哪怕是豪门，在初期也是很难做到的。

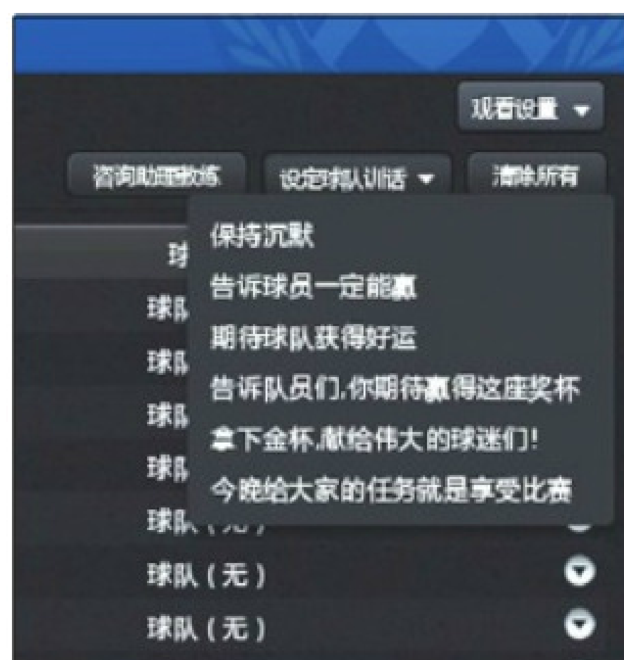
值得一提的是，FM针对个人训练增加了一些新内容。点击你的任意球员，在“训练”里可以设置“个人训练重点”。像小罗，他的身体机能比之巅峰期有较为明显的下滑，你可以尝试让他增加耐力属性，以及让他改打前腰位置。



正式比赛

1.比赛准备

对自家球员了如指掌，战术布置妥当，训练安排完成，之后就是等待正式比赛了。至少在过去FM都是这么干的，不过FM11有了点变化，增加了比赛准备。FM允许玩家准备三套不同的战术来应对即将到来的比赛，并可以设置一些特别事项——如跑位和定位球布置。不过说实话，这个新玩意儿笔者觉得更像是一个噱头，实际意义并不大，在实际游戏中，笔者总是跳过这一步的。



赛前和中场休息时的更衣室训话

2.比赛开始

好吧，你把一切都搞定了，等不及要进行一场真刀真枪的较量了吧。那么，比赛正式开始。比赛继续沿用招牌的同步文字解说，不绝于耳的球迷呐喊声，临场感很足。至于游戏画面，玩家可以根据自己的电脑配制选择2D或者3D（只能用2D的同学们真是悲催呀）。

赛前，媒体会对比赛进行预测，然后你能在赛前预览中看到敌我双方的关键球员、本场比赛的裁判、天气情况和博彩公司开出的赔率以及一些其他资讯。之后你最好咨询一下你的助理教练来设定针对对方核心球员的一些盯防布置，这能大大减少你在比赛中遇到的麻烦。最后一步是更衣室训话，更衣室训话可以在赛前以及中场休息时进行，不要小看这个设定，如果你在客场面对强队不幸输球后还严厉指责队员们，那么会导致他们的不满，恶化彼此的关系。而如果你能在中场休息时进行正确的训话，则可能激发球员们的斗志，使他们下半场表现更出色。若因此赢得了比赛，更衣室大佬会在赛后面对媒体狂赞你一顿。

比赛开始后，你可以在不切换界面的情况下在场边进行战术微调，也可以暂停游戏，进入到战术界面对场上人员和战术打法进行调整。笔者始终认为，这一点才能真正体现出一个FM老鸟和新手的差异。这实际上也是FM系列多年来的精华所在，FM不像其他同类游戏，它允许玩家对比赛进程进行真正的控制和调节，换人和改变阵型或战术并不是做做样子，它们对比赛影响极大。每个球员的任务都可能在比赛过程中产生变化，如果对手换下了一个防守型中场，换上来一个速度快盘带出色的攻击手，你不作出反应，无动于衷的话，那么就可能就会遭到惩罚。因此来说，FM需要玩家有一定的足球专业知识，如果你仅仅只是一个看进球集锦和门户网站足球新闻的初级球迷的话，那么可能会感到FM的比赛很困难。反过来说，如果你足够了解你的对手和你的球员，在场上仔细观察对方教练的布局，及时作出调整克制成功的话，你会感到比赛变得顺利起来，并且能获得很大的成就感。


比赛进行中

FM11的3D比赛引擎比起前作还是有一定的改善，阴影处理得更好，人物模型和动作拟真度有了明显的增强。SI在游戏发布前曾透露，他们为了做出更好的比赛画面，特别聘请了新的程序员。但是尽管如此，比起EA的《FIFA足球经理》系列，FM在比赛画面上的差距依然非常明显，这也是两款作品长期以来争议比较多的话题。作为一个小型工作室，SI在人员和资金上都无法和EA的大牌设计组相抗衡，玩家们也基本能够理解。



赛况解说

3.比赛分析

你的助理教练会在比赛过程当中向你提供他对比赛进程的看法和想要采取的措施，便于你进行调控。比如他可能会指出：中场球员短传太多，应该增加一些直传来打破局面。通常来说，属性高的助教提出来的看法是很有价值的，如果你感到有点手足无措，或者只是为了省事，尽可以按照助教的提示去干。比赛进行当中，你可以在屏幕上增加一些窗口来显示必要的信息，例如双方的体能、士气等。当中场休息及完场后，除了最常见的双方数据如射门



赛后沙盘分析



赛后各种分析

次数、控球率之类对比外，还可以查看详尽的比赛分析，比如看某一名球员本场比赛的铲断一共几次，具体在什么位置进行铲断的，你的射手一共射门几次，具体是在哪个位置起脚的，球射出去后是不是偏了，偏了的话偏向哪个方向。这些分析都能在沙盘上标明，让你一目了然。

比赛结束后，即时文字直播也就结束，你可以从头到尾浏览一下文字直播，或许能看到一些3D画面看不到的东西，毕竟不是所有场面都能被3D引擎描绘出来。挖掘FM潜在的乐趣，从赛事分析上就能做到。当然，并不是对每个人都这样。



媒体评价



比赛统计

统计	A.C. Milan	Udinese
射门数	14	9
射正	5	0
射偏	6	5
被封堵的射门	3	4
门框	0	1
绝佳机会	2	2
远射	5	6
控球率	61%	39%
角球	9	4
任意球	11	24
界外球	21	12
犯规	18	10
越位	6	2
传球成功	81%	70%
传中成功	4%	16%
抢断成功	83%	36%
头球成功率	50%	70%
黄牌	1	0
红牌	0	0
跑动距离	113.8	116.2
平均分	7.03	6.62

比赛双方数据对比

4.胜者为王

如果你赢了，那么你会得到球迷和媒体的一致称赞。如果你赢下德比或者关键赛事的胜利，本队历史名宿、董事会甚至主席都可能会出来大肆赞美你。而如果你输了，特别是输了关键战役，你就准备面对球迷们的抨击吧。赛后的新闻发布会在FM11中也得到了加强，SI增加了150多句台词来模拟真实的新闻发布会。在长枪短炮的瞄准下，玩家需要从容应对，你的回答会对球员和球队造成直接影响。

如果你连战连败，让董事会的不满积累至沸点，他们会毫不犹豫地和你解约。如果你不幸走到了这一步，就只能离开你的教练席，结束游戏或者读档重来，或者干脆到职业介绍所去看看，有哪些俱乐部或国家队的主帅位置还空缺的，然后递交你的应聘书，等待幸运女神的垂青吧！

当然，如果你表现出色，人气名望直线上升，你可能会得到其他换帅豪门的青睐，或者是那些在洲际赛事中折戟的国家队抛来的橄榄枝。一般情况下，游戏中是允许玩家同时执教俱乐部和国家队的，兼任国家队主教练会面临更多的比赛，但有一个潜在的好处，就是那些被你选入国家队完成首秀的国脚们会对你感恩戴德，这有望降低你购买他的难度。

无论如何这是一个成王败寇的世界，如果你足够好，你就会成为俱乐部的传奇，你就能登上名帅排行榜和各种名人堂，你就能超越弗格森和卡佩罗，还有魔力鸟！



转会和媒体

1.做一个伯乐

相信绝大部分FM都很享受转会窗口打开的时刻，尤其是夏季窗口，如果你是豪门教练那就更爽了。毫无疑问，所有FM玩家都执教过自己最喜爱的球队，并且努力将它们带上成功的巅峰，这甚至是无数球迷们选择玩FM的初衷："我想成为球队的传奇，制造那盖世荣光。"

2008年那个疯狂的夏天，皇家马德里在死对头巴塞罗那成就三冠王伟业时，花费巨资一举拿下卡卡和C罗，制造了足球史上最震撼人心的转会手笔。在FM里，你无疑可以复制这种惊人记录。而昔日欧冠常客，今日混迹低等级赛事的利兹联则让很多球迷扼腕不止。但在FM里，你可以选择带领他走上复兴之路，你可以挖尽世界上各路廉价天才，再现青年近卫军的辉煌。这一切都离不开明智的转会。但无论是皇马还是曼城，要想每年掏出几个亿去购买球员，那

球员搜索 职员搜索 候选名单 最近浏览过的球员

候选球员（找到31名）- 综合信息

球探建议	剩余日期	现状	姓名
★★★★	-		Igor Akinfeev
	-		Cédric Mongongu
★★★	320		Iván Marcano
	-	受伤	Mamadou Sakho
★★★	-		David Luiz
★★★½	-	学徒	Carlos Eduardo
	140	受伤	Armands Polakovs
★★★½	80	转会	Mauricio Rolón
★★★½	-		Andrea Ranocchia
	-	受伤	Stéphane Mbia

关注名单

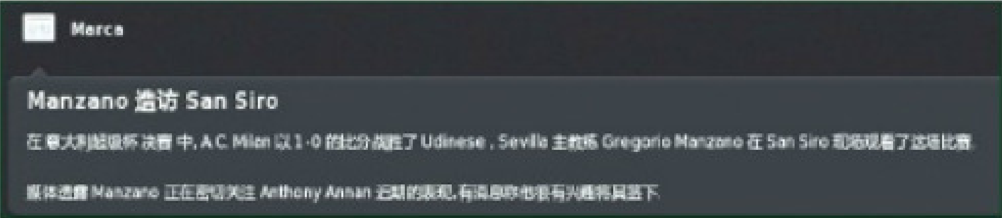
也是不可能的事，因此对于一名成功的主教练来说，你需要的是更好的球探，而不是更多的转会资金。固然买卖明星很有成就感，但是如果一屋子都是明星，玩一会也很没劲了，你会失去成长带来的快乐。

FM培养了一个特殊的玩家群体——幼齿研究者，他们总是关注那些还未功成名就的未成年的未来天才，研究如何将他们的潜力转化为能力。这就是一种角色扮演的快乐，球员和球队在你手下获得了成长，能力越来越强，评分越来越高，身价越来越贵。

项目	本月
球员薪水	€4,118,436
职员薪水	€786,555
非足球成本	€618,513
奖金	€224,704
签字费	€0
分派红利	€0
买入球员	€65,625
场地维护	€97,435
联赛罚款	€0
借贷还款及利息	€2,236,975
交税	€402,915
其他	€1,000,001
比赛日支出	€369,122
续约签字费	€1,000,001
合计	€10,920,282

财政月支出

FM11继续强化了球探系统，球探们的靠谱程度明显增加了，你的卫星俱乐部所掌握的天才资料也会和你共享。如果你不使用那些疯狂的玩家们开发的各种球探工具的话，好好利用下FM11的球探系统，会是一件很有意思的事情。



你的队员被人看上

我们不光要做一个好教练，也要做一个好伯乐。

2.善用搜索

如果你不用那些功能强大的球探工具，那很好，你就可以发现游戏的搜索框对你而言并非一个摆设了！你可以在网上找到一些推荐球员的信息，或者你心仪的观察已久的那些小妖们，然后把他们的名字拷贝到搜索框里，看看他们现在在哪支球队，以及成色如何。



模板搜索

如果你选定了一个目标，但因为各种原因无法将他招致麾下，那么还可以以之为模板，建立一个搜索标准，来寻找和他相类似的球员。比如说你要寻找“加图索第二”，那么尽可以试试看，你会找到一些怎样的人。

当你派出球探观察过其他球员后，就得到了一份关注名单。球探们会给目标球员们送上自己的评估报告和评分，达到四星级评价的都已经具备一流巨星的实力了。

3.关注你的财政

和转会密切相关的是你所执教俱乐部的财政状况。无论是否豪门，都不会喜欢被高昂工资所折腾，所有的董事会都有一个共同的期望，那就是你能降低你的薪资预算。如果你在这方面做得出色，即使你成绩不尽如人意（当然也不能太差），董事会也不会轻易炒掉你。如果你长期保持球队盈利，董事会会对你赞赏有加，更容易答应你提出的要求。

工资预算	
球员总工资预算	€2,393,692 /周 (包含 €676 /周 的青训津贴)
当前球员工资总和	€1,295,449 /周

球员定位	预算	最[illegible]
心球员 (2)	€235,000	€84
一线主力 (3)	€115,000	€65
轮流上场队员 (9)	€88,000	€32
替补 (12)	€44,500	€1,
希望之星 (1)	€32,500	€2,
年轻球员 (32)	€8,500	€65
球队弃用 (1)	€55	€25
出借/试训 (0)	-	无
总共 (60)	€235,000	€65

财政薪水

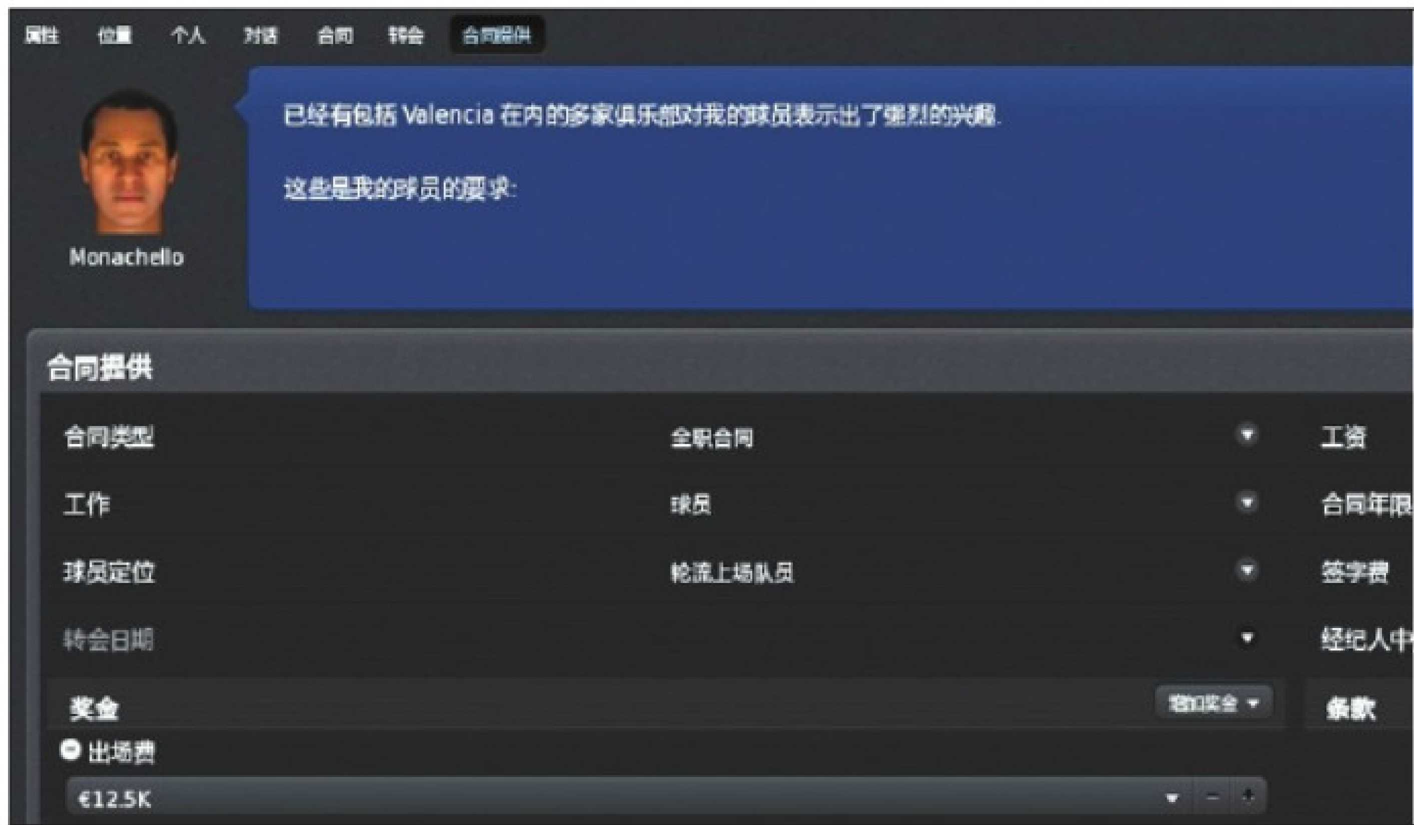
像笔者这类玩家，已经不满足于仅仅是带领心爱的俱乐部取得好成绩了，还希望俱乐部财政健康，在欧洲俱乐部财富榜上名列榜首。不过笔者一直认为，SI对FM的财政控制得并不理想，如果带队成绩足够好，会越来越富有，我们很容易产生“钱多没处花”的感慨，这和现实足球俱乐部大面积亏损是完全不同的。不知是有意还是无意，笔者发现FM11里很多豪门球员的工资被大幅度增加，年薪五六百万欧以上的人不胜枚举，和现实情况严重不符。这难道是“平衡”财政的新举措吗？

4.经纪人系统

FM11最大的变化无疑是经纪人系统。这一思路高度拟真，尽管在游戏里的经纪人是虚拟的，但他们也会和现实中那些贪得无厌的谈判高手一样，给我们制造各种麻烦。有些经纪人会抓住一切机会给他代理的球员涨薪，如果你拒绝其他球队购买你的球员，或者你的球员表现极为出色引起其他球队的兴趣，那些无孔不入的经纪人就会立刻跑来找你“谈一谈”，如果你让他们不满，他们就会向其他俱乐部兜



虚拟经纪人的资料



和经纪人的交流

售你的球员。笔者就曾因属下爱将表现出色，从无名小辈成为国际大牌球员而遭其经纪人敲诈勒索，半年先后三次要求加薪，并索要数额不菲的中介费（佣金），直至球员工资翻倍！

不过经纪人系统这一新生事物，在FM11的早两个版本里存在着一些问题，例如会出现导致玩家可以零薪续约、低价买下大牌球星等Bug，令这一系统遭受质疑。不过笔者认为，尽可能地模拟真实的足球环境是大势所趋，SI可以继续改良经纪人系统，以期在未来的FM里变得更合理。

5.新闻发布会和个人评论

媒体在FM11里变得愈发重要，实际上近几年来，SI一直在突出媒体的存在感。新闻轰炸不必多说，媒体也承载着玩家和游戏世界沟通的重任，利用新闻发布会称赞自己的球员和他拉近距离，利用赛前媒体针对对方教练的提问来吹捧对手以搞好关系，利用媒体激怒你的竞争对手打一场漂亮的心理战，利用媒体向你心仪的球员示好动摇其军心。假使你是巴萨的主帅，那么面对皇马的主帅你自然无需客气，面对记者时你可以就皇马的各种问题侃侃而谈，对他们的主帅冷嘲热讽。大声发泄你的不满，表达你的憎恶吧！这正是游戏允许你做的。

交恶与交好会对游戏产生微妙的影响，和你交恶的主教练是不会乐意把他的球员卖给你的！如果你看上了某队的某人，你最好机灵一点……

FM11的新闻发布会增加了一百多句台词，这看起来更像是一个噱头，因为重复的感觉还是比较明显。但如果你总是不参与新闻发布会，很少利用媒体系统，那么你会在你的个人属性里看到足球界对你“不太好”的评价。战术大师固然好，但如果能应对如流，人见人爱就会更完美。


评论其他教练

开档实战分析

笔者习惯选择开档无转会费，因此开始时是一分钱转会预算也没有的，但这样依然可以买人，调整自己的财政预算可以腾出一部分转会费，另外还可以采用“48月分期付款大法”等各种套路来签人（不过笔者不建议使用这种利用系统设计漏洞的招数，增加了未来成本不说，还破坏了游戏的拟真度）。如果选择开档有转会费，那么就可以清洗本队不要的球员了，因为电脑控制的俱乐部有转会费买人了，这样可以换来一笔资金购买心仪的球员。

如果你没有多少转会费的话，可以考虑签下一些自由球员，笔者搜集了一份名单如下：

门将：Dida、Ochs。

中卫：Shittu、Butler、Iriekpen、Sodje。

边卫：Kerrea Gilbert、Cowan、Joe Martin、Moutaouakil、Sylvinho。

中场：Gavin McCann、Anderson Silva、Pires、Basturk、Chris James、Kapo、Pancrate、van der Meyde。

前锋：Livaja、Julio Cruz、Vassell、Koroma、Aliadiere。

这些人里尽管有不少老将，但足以让囊中羞涩的主教练们打造出一个不错的阵容。如果有一定的资金，Lukaku、Coentrao、Badelj、Annan、Dodo、Babacar、Hlousek和Benitez都是很好的选择。

如果你从低级联赛开始玩起，建议好好利用租借来的增强阵容，此外千万不要在意球员的年龄，过气球星对你的球队来说都是宝。

光有球员是不够的，你还需要优秀的教练和球探甚至队医来帮助你迈出霸业的第一步。笔者习惯是开档就清洗不合格的职员，去市场搜寻人才，不说立刻达到五星级训练水准，四星级总要有。教练各有所长，针对性比较明显，练定位球、射门、技术、进攻、防守等项目的话，除了本职属性要高外，决心、纪律、激励都是很重要的。比如说防守教练，防守值为17（满值20）的话并不算高，但如果他战术+决心+纪律+激励四项数值之和达到75的话，那么他也有顶级的五星训练水平。因此寻找教练我们并不是非要去找单项训练能力20的人就行，还得看综合属性。球探只要评估能力和潜力两项高即

可，队医除了医疗外，还需要有较高的激励。如果你的球队训练设施比较一般，别忘了在财政获得改善时向董事会提要求改善，这能增加你青年梯队练出人才的几率。

在取得一定成绩后，非豪门留住自己的核心球员有时候是比较困难的，别人出了太高的价格，本俱乐部的主席会抵受不了诱惑直接干预同意转会。就算主席大人不干预，你的球员也会因为你拒绝豪门出价而感到不满，因此培养后备力量是必需的。如果你意识到某个球员可能很难留得住，那么你就要事先找好替代人选。如果你实在不想放你的核心离开，那么平常就应该跟他多沟通，让他的欣赏名单里增加你的名字，这能让你得到一定的帮助。随着你赢得的奖杯数量增多，你和你的球队声望都会越来越高，当你的球队逐渐成为新豪门，那么也基本不会有人想往别处走了。



综合评说

1.追求拟真度

FM11给笔者最直观的感觉，就是在尽力模拟出一个真实的足球环境。比之前作，SI削弱了随机妖人系统，我们现在很难再轻松刷出一大堆随机猛人来，所有国家的随机人，会依照该国足球的实际水平和技术特点来生成，这让游戏变得更真实。在球员数据上，FM11在FM10的基础上进行了革命，高能力值（超过185）的球员数量大幅度下降。这一改革带来的好处是，尽力突出了梅西、C罗、卡卡等顶级巨星的作用，同时降低了一些名不见经传的球员竞争各项大奖的搞笑事件的发生率。而经纪人系统的嵌入，可说填补了FM系列的一大空缺，尽管现在的经纪人系统还不完善，有不少Bug，但SI传达的意思还是比较清晰的：你的球员都是有思想的，他们不会仅仅抱怨出场太少而已，他们会想要更多的工资、更多的利益，你的财政负担不会更轻松。随之而来的是，SI强化了球员和职员的互动，很显然，SI不希望交流只是一个摆设。



随着意甲和德甲欧冠名额之争日渐明了，SI也与时俱进地加强了声望和排名系统。从FM11开始，俱乐部将进入一个更完善的动态排名里，如果你所在联赛表现不力，那么名次就会下降。在意甲，获得联赛第三还是第四，那可是两重天了。笔者相信，随着欧足联各种措施的出台，如欧冠要求负债率保持健康等，SI也会及时跟进。

足球经理游戏是一个很大的概念，不光是训练、转会和比赛而已，我们最开始接触的那些上古时代的足球经理游戏，基本就是做个人口贩子买来卖去，甚至只要你有钱，没有谁是买不来的，哪怕是巴雷西和马尔蒂尼。比赛过程也是尽量跳过，因为基本没有微调，自订战术对比赛没有什么实际影响。到后来，才逐渐发展成FM现在这样子。董事会、球员、教练、球探、队医、媒体、足协甚至经纪人，都在你的虚拟世界里占有一席之地，扮演他们各自的角色，为了一个更加真实的足球环境，SI在孜孜不倦地努力着。

期待在拜师系统和经纪人系统后，SI能继续深化，为我们打造出一个真实的更衣室来。



2.缓慢的进步速度

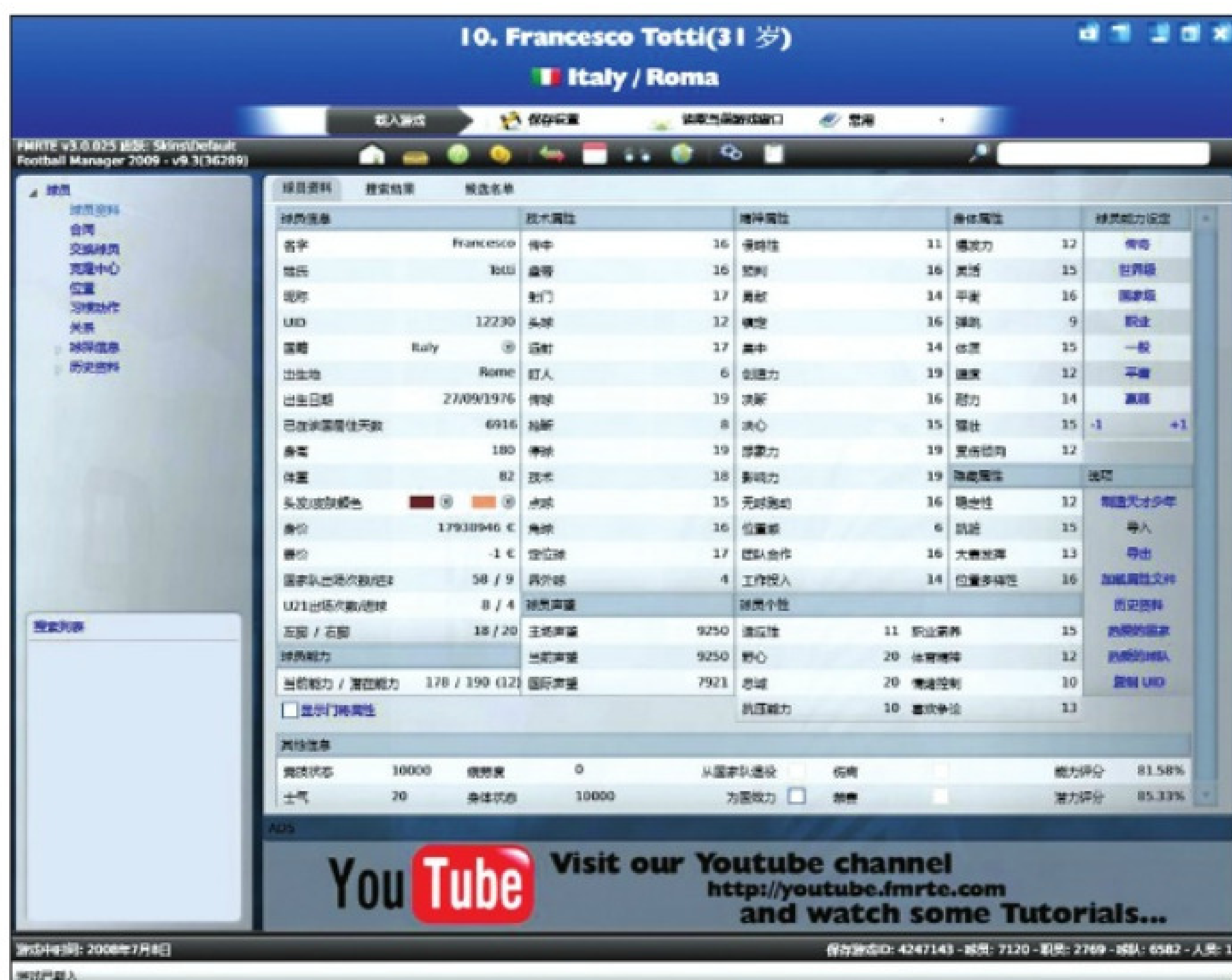
FM11比起前作FM10，到底是进步，还是后退，不同玩家有不同的说法。在3D比赛引擎、球员职员互动、比赛分析上，FM11进步了。但比赛AI是否有所进步依然是一个很有争议的话题。回顾这些年来的FM，每一代都有一些特别出色的阵型打法让比赛变得更容易。我们打过无敌中锋战术、424疯狂进球战术、433神奇边锋战术等，国内外各大FM论坛每年都会流传一些胜率很高的超级阵型。这说明一点：比赛AI漏洞一直存在，并没有得到改进。尽管每年SI官方更新文档上都会说明修正了比赛AI上百处，但最终还是道高一尺，魔高一丈，老鸟们总是能折腾出新花样来虐待电脑。笔者亲历了CM/FM多年的成长，感叹过FM数据库的神奇之处，甚至还听到过英超球队向SI索要数据库以及根据SI数据库来买人的震惊消息。从纯文字解说到2D沙盘演示再到3D多视角的比赛来看，SI想要做大做强的决心是不容置疑的。但光有决心可不够，SI无法和EA旗下的工作室相提并论，他们在技术和资金上的天然短板阻碍了FM的发展势头。他们设计的妖人系统曾经是那么糟糕，财政系统依然是那么糟糕！SI，还应该更努力。

一句话：FM起点很高，但是进步缓慢。

3.D.I.Y

相信对于不少玩家而言，都使用过游戏工具FMRTE。这款号称“核武”

的修改器拥有极大的能量，它能随意随时调整人员数据和玩家资金、操纵球员的所属、无视转会规则，他也能帮助你寻找各种牛人，从根本上改变游戏了进程。夸张点说，除了比赛比分它不能修改外，它为玩家打开了一个上帝模式。在FM历史上还有过其他修改器和各种球探工具，种种工具无一例外地是为了改变游戏，让游戏尽可能被玩家掌控。



游戏工具FMRTE让玩家变成了上帝

其实在很早以前，老玩家们就发现了一个“秘密”：开多经理模式来决定比赛结果。比如说，你是英超升班马皇家园林巡游者队的教练，即将在保级生死战中遇到曼联，怎么办？你可以给游戏增加一个新的经理，执教曼联，在比赛中派遣最烂的球员上场，摆出最烂的阵型和战术，甚至用前锋去打守门员位置……然后，你也许还不放心，那就用S/L大法，双保险，绝不降级！

你也许会说，这样玩还有什么意思呢？是的，笔者也是这么一个想法：过度干涉游戏进程，暴力篡改游戏结果，确实没有什么意思。因此笔者对各种球探工具和修改器的使用是慎而又慎，尝试过，但绝不用它们来使“我的球队变得更强”。同样，对于网上流传的那些无敌阵型、Bug战术、神奇训练法之类，笔者也从未套用过。FM就是一个充满DIY精神的游戏，老鸟们研究有所得，拿出来分享是很好的事，但笔者认为这不该让自己放弃DIY。

自己做，做你自己，做好你自己。不过，这只是一种游戏态度罢了，并没有高下对错之分，说到底，游戏都是追求乐趣，每个人对乐趣的认知可能都不一致。笔者并没有在道德上谴责核武玩家的意思，请不要误解。

4.与时俱进，永不止步

为什么会爱上FM？

笔者在1999年第一次接触FM的前身CM，迄今为止已经12年了，依然每年都在期待新赛季的FM，原因之一当然是我们都热爱足球这项伟大的运动。但FM的高质量，它的与众不同，才是我始终没有放弃它，始终等待它的最根本原因。相信经过笔者前面的介绍，哪怕是从未接触过FM系列的玩家们，也对这款经典系列有了一定的认识。多年来，SI一直在保持FM稳定的进步，一直在提升游戏环境对真实足球环境的模拟程度。他们尽可能地提升每一个细节，他们每一次发布新的续作，都会对比赛引擎进行上百处甚至更多的修改，就是为了让比赛看起来显得更真实。对于大部分的足球经理游戏来说，观看游戏里的比赛，除了欣赏逼真的3D画面外，并没有什么乐趣可言，即使画面精美如EA的FIFA足球经理系列，其比赛过程也是看多了就烦。FM11经过多年来的改进和磨砺，其比赛的真实度已经非常高，AI水准相比同类型游戏，令人惊叹。当然它不是完美无缺的，在历代版本中，有过神奇无比的门将，有过难度变态的单刀不进，有过特别容易破门的头球帝，但正如笔者说的那样，SI一直在与时俱进，永不止步，他们拥有令人艳羡的数据库，并且一直在谨慎地调整它，让它更接近于真实足球。今天的FM世界，我们不仅仅能接触到成千上万名真实存在的俱乐部主席、经理、主教练、助理教练、球探、队医，更能接触到51个国家的各级联赛里多达数十万真实存在的球员，他们像真实世界里一样踢着各种联赛、杯赛和国际赛事。在游戏里你会看到挥金如土的大曼城，你会遇到让你感到难以战胜的巴塞罗那，会真切感受到梅西咄咄逼人的威力。



难以战胜的巴塞罗那队

感谢SI，感谢FM。我们能和支持的球队、球员一起在电脑桌前激战绿茵场，创造属于自己的荣耀。

爱足球，爱生活，爱米兰，爱巴萨，爱三剑客，也爱上帝之手。我不是只看电视的球迷，我是Football Manager，走自己的冠军路，让别人无路可走！

现在欧洲联赛冬歇期行将结束，下半赛季的激烈竞争已然开始，我们是游戏迷，但同时也是球迷，让我们为着自己的母队大声呐喊和衷心祝福吧！但，一旦心愿未能达成，母队失败，怎么办？

不要紧，我们还有FM11！明年还会出FM2012呢，一般人我都不告诉他！

MAJESTY 2

《王权2》新战役攻略



良品	总评 7.5	大众软件游戏分级
制作	1C Company	
发行	Paradox Interactive	
类型	策略	
语种	英文	
游戏性 Gameplay		8.0
上手精通 Difficulty		7.7
画面 Graphics		8.0
音效 Sound		7.7
创新 Creativity		6.8
剧情 Story		6.8

■贵州 yago

为什么要玩这款游戏

《王权2》是一款别具特色的模拟策略游戏，以赏金旗帜间接操控英雄的游戏模式使它在众多同类游戏中格外醒目。继首部资料片《拥王者》之后，新近推出的另外两部资料片《阿达尼亚征战》和《怪物王国》再次将《王权2》的游戏乐趣推上一个新台阶。《阿达尼亚征战》以更高难度考验玩家的策略经营能力，《怪物王国》则另辟蹊径让玩家指挥怪物对抗人族叛乱者，前者对玩家的游戏水平提出了更高层次挑战，后者的逆向设定令玩家们倍感新鲜，虽然游戏结构未变，各种怪物英雄基本都是人类英雄的变异版，但英雄外形上的差异，加上技能调整衍生出更多战术花样，整个游戏立时显得焕然一新。这两部资料片都属于给力又耐玩的轻量级佳作，最近一段时间策略类游戏渐趋凋零，《阿达尼亚征战》和《怪物王国》的出现终于让策略爱好者们不再寂寞。

王权2——阿达尼亚征战

Majesty 2 Battles of Ardania



01关 孤独法师（The Lonely Mage）

故事背景：阿达尼亚在英明国君的治理下成为一方乐土，天下太平良久，然而某些渴望权势的野心家不惜暗中勾结狼人，他们的贪欲最终必将带来灾难。这一天突然从南方弓箭手公会传来警讯，他们遭到一只巨型狼人攻击，损失惨重，急需增援！听到这个消息后，英勇的国王立即出发奔赴战场。

主要任务：消灭地图南方8只被敌人操纵的野兽；发现东岸活动的狼人贵族后将其歼灭。

分支任务：摧毁地图东北方的3座亡灵古墓，可获资金奖励。


发现东岸活动的狼人贵族

战术要点：开局先以2级箭塔稳固基地防御，确保无后顾之忧再升级宫殿造酒馆组队，尽量不要摧毁怪物巢穴，蜂拥扑来的怪物全是给英雄练级的经验值。消灭最后的狼人贵族很简单，但要练出强大的领主英雄需要时间和耐心。

02关 财政问题（Troubled Treasury）

故事背景：梅格莫行省的商人公会发来紧急求援信函，怪兽的袭击摧毁了他们所有的贸易站，如坐视不管不仅有辱国王的名声，也会影响以后的国库税收。

主要任务：重建8座贸易站；攒足50000金币。

分支任务：协助守卫地图东北方的商人公会20天；帮助西北角的海利亚射手神庙摧毁附近的黑暗之镜，或帮助东南角的死亡女祭司神殿摧毁附近的元素怪召唤法阵，两者只能二选一。

战术要点：尽早在商人公会基地放下箭塔或弩塔协防，地图右上角会出现哥布林营地。稳固基地防御体系再扫荡周边怪物巢穴，只要攒够50 000金币，不建贸易站也能过关。

03关 火焰之墙（Fire Wall）

故事背景：忠于皇室的潘帕男爵派来求援信使，前些时候国王帮助他修建的远古防卫塔成功遏制了牛头人进攻，男爵趁势扩张自己的领地，不料却遭到更多牛头人疯狂反扑。

主要任务：在第75天之前建造至少6座远古防卫塔。

分支任务：协防地图东南方潘帕男爵的宫殿；摧毁地图西北方的牛头人宫殿；摧毁地图东北方的巨龙巢穴；建造并保住所有8座远古防卫塔。

战术要点：开局造战士、牧师和弓箭手等基础公会出1级英雄，扫荡附近怪物巢穴练级。如果召唤领主投资太大，而且数量也不多。抓紧时间完善己方基地防御体系，伺机增援右侧友军基地。让英雄们组队可大幅提高生存率，从地图西北南下的牛头怪群会越来越多，东北角的巨龙巢穴亮相后会有喷火巨龙前来攻击基地，借助主画面左上角的皇家法器抵御敌人进攻，有足够弩塔守家后英雄们倾巢而出先推北面牛头人宫殿，守好周围出现的两座远古防卫塔遗址，等待己方基地工人来修好防卫塔，如果钱多可用矮人公会的建筑维修术迅速完工，防卫塔一旦竣工单发攻击轻松秒杀牛头人。顺势扫荡整个地图，摧毁所有怪物巢穴并造出全部8座远古防卫塔即可获得最后胜利。本关有时间限制，敌方攻击强度提升很快，算是很有难度的关卡，如能合理利用四件皇家法器可增加不少助力。


半蛇半猎手的妖怪Boss

04关 阴谋理论（Conspiracy Theory）

故事背景：君王出外征战期间，国内某些心怀叵测的家伙密谋发动叛乱，皇家顾问提议对这些叛乱分子切不可打草惊蛇，最好放长线钓大鱼，准备完毕后再一网打尽。

主要任务：为第35天爆发的叛乱做好准备；摧毁所有叛乱分子的建筑物；摧毁叛乱分子的指挥部。

分支任务：攻陷西面农家小屋审讯乱党成员查明敌方首领位置。

战术要点：蓄谋已久的叛乱将于第35天准时爆发，届时基地将受到叛军猛烈攻击，对方的海利亚射手和矮人武士可轻松突破己方防御塔群。被动死守显然不是上策，较好的办法是召唤3名领主英雄，组队向西直扑嫌犯所在的农家小屋，攻克后审问得知叛乱分子的首领藏在西北方铁匠铺，那里就是叛乱指挥部。注意摧毁农家小屋逮捕嫌犯将导致叛乱提前爆发，需根据基地防御体系的完备程度自行衡量何时攻击小屋，得手后立即向北突击叛乱分子的指挥部，只要一鼓作气摧毁铁匠铺就能获得胜利。如果对自己的防御工事有绝对信心不妨挑战一下潮水般涌来的敌人，铲除地图各处的乱党村落同样也能通关。

05关 追杀猎手（Hunting The Hunter）

故事背景：皇室外派特工送来一份紧急情报，某伯爵领地内接连有4名英雄失踪，当地女巫预言有半蛇半猎手的妖怪作祟，事态如此严重国王必须亲自前往调查。

主要任务：揭开英雄失踪的秘密；杀死半蛇半猎手的妖怪。

分支任务：摧毁地图上的3座牛头人宫殿；帮助女巫摧毁地图西南角的5座哥布林建筑物。

战术要点：开局目睹公会战士遭半蛇半猎手的妖怪袭击，之后基地附近出现雷电、火焰、冰霜魔法雾阵，己方人员进入阵中必受伤害。帮助女巫摧毁左下方的哥布林村落后，作为报答她会驱散所有魔法雾阵。然后搜索并摧毁3座牛头人宫殿破解隐形魔法，藏匿在地图西北角古墓附近的半蛇半猎手妖怪行踪暴露，这家伙皮厚肉糙相当耐揍，集中所有英雄车轮大战磨死它。

06关 怪物村庄（Monsterville）

故事背景：皇室特工侦察到哥布林、牛头人、鼠人、狼人等种族的怪物正在某处村庄集结，大批怪物联合起来势必对王国安全构成严重威胁，国王不得不再次出马解决此事。

主要任务：摧毁西北角怪物村庄中的9座主要建筑。

分支任务：消灭北面狼人获取5条狼尾巴；消灭西面的巨龙并摧毁龙穴；升级魔法集市中的3种蓝色魔法药剂；摧毁攻击魔塔和防守魔塔。

战术要点：怪物聚集的村庄位于地图西北角，入口处有好几座哥布林远古塔守卫，这种塔很难摧毁。有位大法师提出可以帮助对付哥布林塔，但玩家需先帮他完成3件事，找到5条狼尾巴，获得1枚龙牙，研究出3种魔法药剂，干掉北面隐士小屋旁活动的狼人获得尾巴，摧毁地图西面的龙穴，杀死巨龙后获得龙牙，最后建魔法师公会和魔法集市，升级魔法集市里最上面一排的3种蓝色药剂即可完成大法师交给的分支任务。然后按大法师的吩咐摧毁地图中部的两处魔塔，摧毁魔塔可暂时大幅度提升己方英雄攻防能力，趁热打铁立即向哥布林塔发起进攻，强化效果过后应立即撤退回防，怪物村庄中扑出的鼠人圣骑士、狼人贵族、远古牛头人、哥布林神射手会杀向己方基地，利用弩塔群消耗它们的优势兵力，化解对方攻势后再继续攻击怪物村庄，直到摧毁全部9座主要建筑赢得胜利。前面如果没把领主英雄练到30级以上到了这里会很吃力，最后阶段可留下几座建筑，让它们持续出强力怪物供英雄练级。


大坏蛋最后被变成了兔子

07关 无神之地（Godless Earth）

故事背景：牧师们的圣地康克雷遭到鼠人袭击，鼠人在那里建造神庙并召唤鼠人圣骑士，这是对圣地的莫大玷污，同时也威胁到近在咫尺的都城，国王陛下绝对不能坐视。


以群魔尽情轰杀聚拢的敌人


敌方狼人英雄对基地威胁极大

主要任务：摧毁9座鼠人神庙。

分支任务：摧毁正北方的3座狼人贵族公馆；攻击东北角哥布林村庄的骑士圣殿解救被俘圣骑士。

战术要点：初期基地承受的压力主要来自北面的狼人贵族和东面的熊人，建议先尽快推掉3座狼人贵族公馆，接着攻击圣殿解救圣骑士的同时顺手扫平东北哥布林村庄。9座鼠人神庙分布在地图四周的边缘地区，一旦开始攻击神庙，大批鼠人圣骑士将结队来袭基地，它们的瘟疫符文攻击威力很大，级别较低的己方英雄如果单人上前迎战甚至会被吓退。迅速摧毁鼠人神庙削弱敌人攻击力度，占据上风后可留一两座给英雄练级，这可是最后的修炼机会。

08关 狼人愚行（The Werewolf's Folly）

故事背景：皇家顾问经过调查发现，所有事件的幕后黑手居然是托维加家族的一名邪恶法师，这位野心家让狼人咬自己并以此获得永生，他成为狼人首领后一直在暗中拉拢联合各族怪物，现在他居然又想染指阿达尼亚的王位，还痴心梦想着成仙化神，看来不收拾收拾这小子是不行了。

主要任务：击败法师形态的Boss；击败狼人形态的Boss；击败龙狼形态的Boss。

分支任务：消灭西北邪毒神庙旁的3只狼人；护送化身为狼人形态的驯兽师抵达地图东侧谷口。

战术要点：开局先清理各处怪物巢穴和黑暗传送门，法师形态的Boss带着一堆恶灵在地图西侧沿南北方向来回巡游，先别去惊动他。让领主英雄们组队进攻守护邪毒神庙的3只狼人，夺得神庙后继续清剿怪物巢穴并探索地图。准备完毕后围攻法师形态的Boss，他被打倒后变身为一只戴礼帽的狼人，战斗进入第二阶段，地图各处再度出现黑暗传送门，让主力英雄小队缠着Boss，其余人护送狼人驯兽师抵达谷口后继续清地图。狼人倒下后Boss又变为更强大的龙狼，战斗进入第三阶段，地图各处再次刷出黑暗传送门，赶紧派个弓箭手到地图西南角的小岛去寻求龙族帮助，得到3条巨龙助战。清光地图后所有英雄围殴Boss，旁边还可以建弩塔、箭塔、能量塔等增强火力，

最后击倒龙狼形态的Boss获得胜利。阿达尼亚王国又恢复了和平，作乱的托维加家族法师被变成一只兔子永远囚禁在笼子里。

王权2——怪物王国



01关 新的臣民（New Subjects of The King）

故事背景：一天深夜，象征着阿达尼亚至高无上皇权的王冠被盗走，次日康克雷牧师们召唤古王幽灵杀入宫中政变夺权，国王在皇家顾问的帮助下从地道逃脱。众叛亲离之际，皇家顾问建议向阿达尼亚的怪物们伸出求援之手，国王需要组建一支怪物军团夺回王位，首先从哥布林族开始吧。

主要任务：攻击地图东南角商人基地迫使对方投降。

分支任务：摧毁南面敌方哨塔，完成哥布林弓箭手公会建造；摧毁东面敌方哨塔，完成哥布林弓箭手公会建造；摧毁通向商人基地路口的3座敌方哨塔。

战术要点：开局无法建造弓箭手公会，先以哥布林枪兵和鼠人盗贼扫荡附近狼窝熊巢升级，接着远征东面和南面敌据点，摧毁哨塔后夺取尚未竣工的弓箭手公会，等待完工后即可招募哥布林弓箭手。需要征服的商人基地位于地图右下角，进攻时注意别打对方宫殿，只推普通建筑，直到迫使对方同意签署与国王的合作协议即可过关。



国王陛下开始与哥布林等怪物们为伴

02关 不朽碎片（Sliver of Immortality）

故事背景：仅有哥布林还不足以完成复国大业，皇家顾问提议帮助亡灵巫师们复活从前被国王杀死的一只巫妖，如果成功则可将亡灵族收拢旗下。但康克雷的牧师们也知道了这个计划，他们肯定会派出英雄团队阻止巫妖复活，从另一方面来说这也是件好事，亡灵族与牧师和圣骑士们的战斗越激烈，国王陛下雪中送炭的援助就显得越珍贵。

主要任务：坚守东北方的巫妖公会塔，直至第56天完成巫妖复活仪式。

分支任务：进攻右下角的敌方基地，摧毁领主大厅。

战术要点：地图左上角有大量地狱之门反复刷怪，基地部署箭塔时应加强对北面防御，尽早探索西北迅速摧毁所有地狱之门，否则拖到后期必成心腹大患。打掉周边的敌方贸易站，建立己方贸易站可增加经济收入。由于没有加血职业，又无法升级酒馆组队，进攻右下角敌方基地的战斗会格外艰难。到第30天时，敌方出动圣骑士和牧师组团向巫妖公会塔发起进攻，此前一定要在巫妖塔周边修筑箭塔，给巫妖塔丢个防御旗帜，再给扑上来的圣骑士和牧师一人丢个攻击旗帜，赏格高点可充分激发己方英雄的战斗热情，竭尽全力支撑到第56天后获得胜利。



推倒敌方领主大厅

03关 牛人之力（Power of Minotaurs）

故事背景：国王的怪物军团需要能冲锋陷阵的真正勇士，阿达尼亚的牛头人是担任这个角色的最佳人选。为了笼络这些昔日的劲敌，国王许诺将牛头人的节日定为全国法定假日，修建牛头人博物馆，更改丑化牛头人的神话故事，以及铲除牛头人的老对头潘帕男爵。潘帕男爵听到国王下野的消息后立即疯狂抢占皇室领土，这个忘恩负义的家伙必须受到惩罚。

主要任务：摧毁位于地图左下角的潘帕男爵宫殿。

分支任务：摧毁4座人类弓箭手公会；摧毁元素传送门获得蜥蜴弓箭手公会；摧毁黑暗女巫圣殿保护狼人英雄。

战术要点：本关开局先完善防御体系，建酋长大厅召唤领主英雄守家，造3座箭塔抵


潘帕男爵的宫殿即将灰飞烟灭

御来自东面和南面的敌人冲击，铁匠铺升级后将箭塔也升到第二级。耐心等待英雄级别提升，出酒馆组队谨慎探索周边地区，摧毁4座人类弓箭手公会后获得下方3座牛头人金字塔，千万不要接近地图东南部和中部，那里的远古防卫塔火力极其强悍。以探索旗帜引导英雄们小心翼翼向东北推进，地图最右上角有龙穴，打掉后可免受无限刷新的巨龙袭扰。摧毁附近元素传送门后原地获得1座蜥蜴弓箭手公会，蜥蜴弓箭手会全队防护魔法，还能施放加血图腾，在目前加血萨满还未登场的情况下能当半个奶妈用，组队必不可少的职业。在地图东侧活动发现狼人贵族公馆后会接到拯救狼人的分支任务，玩家需要摧毁位于地图最右下角的黑暗女巫圣殿，成功后才能解锁狼人贵族公馆，但要注意此任务有时间限定，如果动作慢了有可能会失败。狼人是怪物军团中最厉害也最具性价比的英雄，本关中玩家应该竭尽全力完成拯救狼人任务，然后造齐3座公馆，挑选一名根骨俱佳的狼人英雄倾力培养。属性不好的直接派到远古防卫塔那里送死，然后从公馆里重新招募一个即可。地图西南角的潘帕男爵基地是修炼的最好地点，组队拆了所有远古防卫塔后，丢个探索旗帜在男爵基地里，让狼人带队下去，在群敌围殴中升级速度飞快。注意狼人与蜥蜴弓箭手相互仇视，组队时最好别放在一起。

04关 瘟疫天选（Chosen by the Plague）

故事背景：怪物军团还需要治疗职业才能与康克雷乱党们对抗，瘟疫之神能够提供治疗萨满，但有位哥布林王子也在争取瘟疫之神的恩赐，考虑到从前国王曾与瘟疫之神为敌，这次要想获得神的信任必须抢在那位哥布林王子前完成瘟疫主神殿的修建。

主要任务：30天内摧毁哥布林村庄中的所有建筑；50天内摧毁哥布林村庄中的所有建筑；保证地图中部的瘟疫主神殿顺利完工。

分支任务：铲除地图东南角的人类基地。


实力强悍的狼人英雄



评说　更高难度下的娱乐

这两部资料片都挺有意思，《阿达尼亚征战》比《拥王者》对战术策略的要求更高，尤其第三关感觉难度骤然提升，不折腾个三五次很难过去。《怪物王国》搞了一场别出心裁的革命，系统结构和菜单界面都没什么变化，但给玩家的感觉却截然不同。各种怪物英雄明显源自人类英雄原设，哥布林枪兵对应人类战士，鼠人盗贼对应人类盗贼，哥布林弓箭手对应人类弓箭手，萨满对应人类牧师。但这种对应关系并非原封不动的克隆，英雄技能、性格和招募条件的变化才是这部资料片真正精妙的亮点。每座哥布林公会可以招4名枪兵，和人类战士一样热衷战斗。为什么是4个而不是3个？因为要弥补没有“奶妈”的缺陷。怪物军团唯一的治疗职业萨满很晚才登场，没造出瘟疫神殿就别想看到他们，没有专业“奶妈”的后勤支援，怪物英雄们组队作战的威力不免大打折扣，所以才需要用数量来弥补先天不足。鼠人圣骑士比人类圣骑士更好使，因为他们更贪财，对赏金旗帜响应速度极快，利用这点可以让鼠人圣骑士当队长领着懒散而强悍的狼人横扫战场。

通过分析不难看出，《怪物王国》通过调整细节设定再次提高了游戏难度，萨满的姗姗来迟严重限制了整个阵营的进攻能力。每座瘟疫神殿只支持一种高级英雄使圣地对怪物军团的重要性远远超过人类，而在激烈的战斗中能保住基地宫殿就不错了，玩家还得要分兵去照顾野外的神殿，难度可想而知。想靠塔群战术防守？每座哥布林箭塔升级所需的1500金币能把经营高手们逼得呕血不止，而且自从《拥王者》强化了哥布林对塔群的压制效果后，纯塔防战术就不太好使了。像《阿达尼亚征战》中敌方的狼人和熊人，还有《怪物王国》中敌方的矮人武士和海利亚弓箭手都是塔群强制拆迁大队的行家里手。这些变化迫使玩家必须以更快更主动的策略抢夺战场先机。初期占尽下风的不利局面让人憋气又窝火，不过想到即将登场的狼人和萨满又觉得挺有盼头，一张一弛之中游戏的娱乐性也因此更上一层台阶。



瘟疫主神殿顺利竣工



高阶女祭司和她的跟班们

战术要点： 哥布林王子的村庄位于地图东北角，要抢在30天前扫平全村只能靠领主英雄，从西南角来的食人巨魔以及从东南方向过来的人类敌人会对基地构成不小压力，30天内摧毁哥布林村庄时间相当紧张，狼人英雄对各种旗帜赏格的要求较高，如果选择50天则轻松得多。摧毁哥布林村庄后，地图中部出现一座正在修建的瘟疫主神殿，保护好它不受敌人攻击，完工后即可胜利通关。因为时间关系，摧毁敌人基地的分支任务比较难完成，打早了没有足够兵力，打晚了一旦瘟疫主神殿竣工会直接过关。

05关 矮人感恩（Dwarven Gratitude in the Form of the Orb）

故事背景： 从叛党们占据的都城传来消息，圣骑士们用象征国王权力的法珠换得矮人辖地内的圣谷，这种亵渎皇室尊严的事情令人无法容忍，必须赶过去看看圣骑士们到底想干什么。

主要任务： 干掉高阶女祭司和7名矮人侍卫夺取圣谷；消灭元素领主。

分支任务： 30天内保住矮人村庄；33天内夺取圣谷；35天内消灭元素领主。

战术要点： 本关最大威胁是来自北面的大量元素怪，元素领主也在地图东北角活动，如果要干掉它英雄队伍里最好有加血萨满。要出加血萨满必须先拿下地图左侧半岛的圣谷，那里有个高阶女祭司Boss和7名矮人侍卫在来回巡逻，全部砍翻后可在圣谷内的圣地修建瘟疫神殿，后方哥布林枪兵公会内才能招募萨满。地图四周散布着不少小龙巢穴，摧毁它们可提升英雄级别，同时也能减轻中部矮人友军村庄的防守压力。

06关 精灵与龙（Elves and Dragons）

故事背景： 都城里有个精灵弓箭手盗走皇家披风后悄悄溜回精灵故乡，这显然是夺回那件魔法宝物的绝佳机会，如果能将原本属于国王的4件魔法宝物都拿到，以后的战斗会更加轻松。

主要任务： 进攻位于地图中部的精灵村庄抢夺皇家披风；摧毁地图右侧的海利亚神庙。

分支任务： 守卫地图北端的精灵公会建筑25天，直至精灵们完成巨龙召唤仪式；摧毁地图西北方的熊窝。

战术要点： 开始可以看到精灵们召唤巨龙助战，家里安顿好后立即进攻中部精灵村庄，打到一半顾问报告说情报有误，皇家披风其实不在精灵们手里，一名海利亚高阶祭司拿走披风并带到了附近的海利亚神庙，那座神庙就在地图右侧，位于巨龙巢穴旁边。与精灵化敌为友后，迅速派出组队英雄前往地图北面保护精灵公会建筑，直到25天后精灵们成功召出巨龙。地图右侧上下两端都有牛头人金字塔，西北角熊窝刷出的熊人也是不错的经验值来源，如果玩家想练个鼠人圣骑士，本关是最好的介入机会。

07关 风神赐礼（Gift of Lunord）

故事背景： 信仰风之神的女刺客们表示愿意支持国王陛下的复国大业，她们从都城中偷走皇家权杖藏入神殿，闻讯赶来的康克雷牧师们围攻神殿意图夺回权杖，无论是为权杖还是为盟友，国王陛下都应该立即赶去增援。

主要任务： 摧毁北部人类基地宫殿或成功建造4座瘟疫神殿。

分支任务： 无

战术要点： 本关地图西侧有狼人小屋，只要玩家不造牛头人建筑，狼人们始终保持中立状态，否则必然激怒狼人并接到铲除狼人的分支任务。敌人的基地在地图北面，胜利条件是摧毁对方宫殿或建造4座瘟疫神殿，注意到第30天后敌方开始修建野蛮人神庙，如果让对方



砸烂野蛮人的神庙


攻入北部人类基地

建成4座野蛮人神庙游戏即告失败。开局迅速布防，升级宫殿出酒馆让英雄组队扫荡周边亡灵墓地顺带跑地图，敌人开始修建野蛮人神庙后应迅速赶到砸场子，砍野蛮人或推神庙都有不少经验值，如果能稳占上风，不妨让英雄们多升升级。

08关 神秘酒馆（The Mystic Tavern）

故事背景：康克雷乱党们趁着月黑风高突然偷袭国王营地，混战中听到小妖们传言有来历不明的敌方英雄参战，皇家顾问提到神秘酒馆的传说，据称酒馆中会出现一群远古传奇勇士的幽灵，但这真的只是个传说吗？

主要任务：摧毁随机出现的神秘酒馆，消灭进攻己方基地的传奇英雄团队。

分支任务：摧毁北面的康克雷仓库；摧毁东北角康克雷仓库；摧毁西南角康克雷仓库。

战术要点：开局时无法建造牛头人、巫妖、蜥蜴弓箭手、狼人和鼠人公会，但在地图西侧有1座建成的巫妖公会，东侧有1座鼠人公会和1座狼人公馆，南端有1座牛头人金字塔和1座蜥蜴弓箭手公会。尽快完成基地布防，迅速扫荡周边野怪巢穴。等到敌方圣骑士说话时，随机在地图任意位置出现的神秘酒馆会先后派出6波英雄团队向己方基地杀来，建议暂停游戏，给每位来进攻的敌方英雄挂上攻击悬赏旗帜。抽空打掉位于地图边缘的3处康克雷仓库，完成这些分支任务可以解锁初期无法修建的异族怪物公会。如果主动攻击并摧毁神秘酒馆，酒馆中会立即刷出一群实力超强的传奇英雄直奔己方基地而去，因此建议6波攻击之前不要去动酒馆，6波攻击结束后酒馆会自动消失并派出传奇英雄，全力截杀消灭这帮逆天小强后赢得胜利。

09关 死神典礼（Ritual of Death）

故事背景：康克雷牧师们企图举行死神典礼强化她们召唤出的古王幽灵，她们的高阶女祭司已在前往远古祭坛的路上，接受死神强化的古王幽灵将成为比炎魔更可怕的灾星，为了整个大陆的安全必须阻止这种疯狂行径。

主要任务：110天之内消灭高阶女祭司摧毁祭坛破坏死神典礼。

分支任务：摧毁3座神庙以清除沿途的魔法路障；干掉地图中部远古墓穴中出现的亡灵猎手夺取灵魂石；摧毁地图中部远古墓穴；干掉驯兽大师玛吉坎；摧毁地图右上角的黑暗神庙清除前方死亡路障；保护地图右下角的食人巨魔获得它们效忠。


众英雄围殴古王幽灵

战术要点：本关道路曲折漫长，英雄调动极不方便，后期敌方大量亡灵部队会以人海战术涌向基地，加上有时间限制，战斗难度不低。开局尽快扫清基地附近的小怪巢穴，力争在右侧河畔隘口建立塔群防御阵地，此处地形狭窄易守难攻，4座二级箭塔就能挡住后期的亡灵人海攻击。英雄们组队沿路向上依次攻击3座神庙，先别接触右下角的食人巨魔，否则初期怪物太多，求救的食人巨魔被杀则分支任务宣告失败。推倒3座神庙后地图中部的远古墓穴出现，插个探索旗帜，让领主英雄们组队带个巫妖过去，干掉墓穴中冒出的亡灵夺得灵魂石，再把远古墓穴砸了可得到一大笔钱。此时全地图亡灵开始涌向己方基地，主力英雄团逆流而上解决掉驯兽大师和黑暗神庙，摧毁地图最右上角的祭坛并杀死高阶女祭司，以巫妖公会的群体杀伤魔法黑暗漩涡可迅速清光女祭司身边的小弟们。到第110天时，高阶女祭司会启动死神典礼，如果未能及时打断，再过16天死神典礼完成则主线任务失败。

10关 王冠荣誉（For Crown and Honor）

故事背景：最后决战的时刻终于来临，都城中的敌方首领海利亚高阶弓箭手菲顿是发动这次政变的主谋，其他的元凶都已在此前战斗中被击毙。国王陛下昔日的敌人、阿达尼亚的怪物们居然是复辟功臣，这真是让人意想不到。

主要任务：击败古王幽灵；不得摧毁都城内的皇宫。

分支任务：在基地上方建造巫妖公会；摧毁左侧的大法师墓穴以便巫妖们召唤骷髅抗敌；摧毁都城内的海利亚神庙；造4座瘟疫神庙，升级第4项技能并召唤瘟疫天神对抗古王幽灵。

战术要点：非常简单的一关，稳扎稳打就能过。开局布防，出英雄组队清理周边地区，探索北面后在指定地点建造巫妖公会，接着向西远征摧毁大法师墓穴，墓穴周边的墓地会刷出亡灵骷髅助战。敌人据守的都城在地图左上角，耐心扫荡全地图，逐步收拢包围圈，最后开始攻城。建4座瘟疫神庙后可以召唤瘟疫天神协助对付敌方总Boss古王幽灵，别看这家伙有60000的血量，放倒它仅仅是个时间问题。

林晓：广阔，雄伟，上帝视角之下展开的宏大故事。对于大多数初涉写作领域的朋友来说，这种答案恐怕会是谈起“什么样的小说才会是好文章”的时候产生的直接印象。

但事实上，对于文字掌控功力尚未达到纯熟境界的新手来说，复杂而宏伟的故事情节与世界观构筑起来往往没有想象中来得容易，失衡与杂乱几乎是必然的。正因如此，对于写作新人来说，我的建议是：放低视角，摆正心态，从最基础的部分一点点地做起，逐步磨练自己的文字掌控技能，到达熟练的境界后再来挑战长篇作品。写作是一项需要积累实力逐渐进步的创造性活动，无论在什么阶段，正视自己的实力来选择合适自己的创作类型都是成功写作的最重要前提，希望大家留意。



花羽鹦鹉

■江苏 一夕之君

说实话，我本来并不是什么迷信的人。但是这些年来，我的运气一直不太好，运气不好的人，往往手头就会有些拮据，面对冷漠的现实，就免不了想要去寻求某种安慰。于是乎，我变得很“虔诚”，开始寻求一种“信仰”来保护脆弱的内心世界。

干我们这行的人，都会类似有这样的“信仰”，这也是我们生命里所追逐和向往的内容。有些人“信仰”的东西在天上飞，有些人的“信仰”是水里游的东西，当然，无论是岩浆火海还是冰原雪洞，只要是能去的地方，都会有我们这种人的身影，即便是最危险的魔窟也不例外。

听起来很玄乎，不是吗？其实，和一般的冒险者一样，我们同样觊觎那些珍贵的珠宝矿石，或者是传世的宝物和罕见的药草。可是我们又没有那么高强的本事去直面那些野兽和恶魔，即使我们侥幸地获得机会，恐怕也会死在同胞或者是部落冒险者的手上。于是我们只好退而求其次，投机取巧去追求一些看上去不那么危险的东西，那些绝大多数的冒险者不屑为之的猎物。

我想，你现在大概多少会明白知道我在说些什么内容了。我理解你的这种鄙夷，我们这种人的外号叫“黄鼠狼”，一个非常贴切的形容词。可是，人总是要生活的，况且我们这种生意属于半年不开张，开张吃半年的类型，只要我们有命交货，一样可以过得很舒坦。

来自丹莫罗的卡邦克前段日子回老家去了，动身之前，他请我吃了顿饭，喝了不少酒。别误会，他并不是钱多得发烫，他只是找到了自己的“信仰”，可以堂而皇之地功成身退了。在某个夜黑风高的晚上，他从冬泉谷的蓝龙人那里，偷到了一头蓝色幼龙。他没吹牛，我亲眼看到了那只可怜的小东西。哈，它当然不清楚自己的价值比我们这些人的10条命还要值钱，否则一定不会像现在这样瑟瑟发抖。

“大爷我要回家了，我就知道蓝龙的洞穴里，会找得到这样可爱的小玩意。机会迟早会有，时间问题而已。啧啧啧，那几个死脑筋的牛头人如果知道我在他们和蓝龙人死磕的时候弄出来了这么值钱的东西，肯定会气得半死吧，哈哈哈哈哈哈！彼得，让我看看，你肯定也在眼红吧，要知道，我的买主，可是出了五千个金币。你想想，这样一笔钱，足够我舒舒服服过完下半辈子啦。”喝着平时绝对舍不得消费的高档佳酿，卡邦克得意地拍了拍我的肩膀。

我笑了笑，不置可否，只是看着笼子里那头碧蓝色的小家伙发呆。

我追求的“信仰”也是会飞的，身上也带着些类似这个小家伙的蓝色，当然，严格来说也并非如此。那种蓝色更深邃，更华美，更迷人，更值得让人投入去追寻。

像这样的生灵，艾泽拉斯还有许多。有些凶猛，有些机灵，但是没有一例能与它的神秘相提并论，甚至有些人根本不愿意相信这种鸟儿的存在。而那些相信这个神话的人，往往会用一生去寻觅。

“嘿，我说彼得，你到底找没找到你要东西？或者说——你还相信你能找得到吗？”作为多年的朋友，卡邦克无数次地向我提出过这个问题。而我的答案，总是相同的：

“我相信。我会一直找下去，直到我死去。”

—

我不知道是谁第一个采用了“信仰”这个词眼来形容我们的追求。在我看来，这简直是个绝妙的反讽，但却又非常贴切。

我们这行的正式称谓叫作“宠物猎人”，听上去很酷？没错，但是正如我们的外号所形容的那样，多数情况之下，我们只是一群会趁乱溜进鸡窝偷蛋的黄鼠狼而已。

我们就像是一群饿着肚子的狗，跟在那些凶猛的狼背后，总能找到几根吃剩的骨头。而在我们之中，又有个不成文的规定：入行久的猎人都知道，有人在追逐的东西，你是不能去插手的。因为这个市场并不大，有钱又无聊的闲人并没有想象中的多，我们不能坏了规矩。

当然，这种见鬼的规矩实际的效果你也猜得到。据我所知，卡邦克的弟弟卡特洛尔就是因为和一个同行抢着做黑色幼龙的买卖，被人在被窝里给直接捅死了。

哈哈，听上去很滑稽，不是吗？我们这些人没有胆量去面对真正的危险，更不敢和真正的冒险者一起探索。但是，说起在背地里搞那些阴险龌龊的小手段，却个个算得上行家里手。

当然，这种同行之间的仇杀跟我是没有关系的，因为我是个疯子，而疯子往往不是傻瓜就是妄想家。这样的角色是不会和同行竞争抢生意的，在他们看来，我的想象力太过丰富，已经达到了疯狂的程度。从事我们这个行当的基础原本就是要有想象力，想象力才能让我们发财。你能想象，安格洛环形山那比两层楼还高的魔暴龙所养育的小龙会是那么可爱温柔吗？你能想象，菲拉斯的精灵龙蛋也可以孵化出只会听从你命令的精灵龙吗？甚至那些从外域回来的人告诉我，在沙塔斯城附近山峦上的鱼群里，能钓上和你的个头相差无几的龙虾。你可以得到三个愿望，当中就有一个收藏家们梦寐以求的宝物——魔法龙虾，黑市的价格一度超过一万五千金币。而这些看似荒唐无稽的轶事，都是真实存在的。

可是，即便是在这样一个群体里，却几乎没有人相信花羽鹦鹉的存在。所以我成了疯子。

“花羽鹦鹉？你在说梦话吗？你真的相信会有这玩意？”

“花羽鹦鹉？哈哈哈，你们听见没，这小子说花羽鹦鹉真的存在，哈哈哈哈哈！”

“见鬼，你太滑稽了，你一定是疯了。”

类似这样的嘲笑，我曾经听过无数次。卡邦克是为数不多的相信我的人。

“彼得，如果我告诉你，我曾经见过花羽鹦鹉，你会相信我吗？”一次酒后，卡邦克和我说。

我点点头。

“我就知道你会相信我，听好，我只告诉你一个人：在我比你还小的时候，我就和我的爷爷在荆棘谷海岸边见过这种东西。那年头那里还很太平，没有那些见鬼的血帆海盗。晚上闲暇时，可以生堆篝火，钓钓鱼，甚至扎个帐篷露营一晚也没有关系。”

我可以想象那种安逸的景致，虽然无法亲眼见识。

“那天晚上，我喝了点酒，爷爷在睡觉，我却怎么也睡不着。帐篷外面的篝火没熄，我就把身上的生肉拿出去烤。就在肉烤熟准备大吃一顿的时候，我看见了那只鹦鹉。”卡邦克看着我，知道我在听他的故事。

“那只鹦鹉就那样一动不动地站在树梢上，没有鸣叫，也没有抖动翅膀。当时，我并不知道那就是传说中的花羽鹦鹉。我只是觉得它很特别，颜色是那种很深邃的蓝色，翅膀外沿的羽毛，是一圈紫色。”卡邦克陷入了沉思中，眼中闪烁着他美好的记忆。

我情不自禁地笑了，或许是因为感受到他的心绪吧。

“夜色中，漫天的星光下，那只鹦鹉飞到了我的手臂上，很轻，很轻。我抚摸着它的羽毛，不知道是不是我的力气太大，吓到了它，它抖了抖翅膀就不见了。第二天，我和爷爷说起这件事，他说，那只鹦鹉就是传说中的花羽鹦鹉，也许会给我们带来好运呢。”

“于是，你们得到好运了吗？”

“好运个鬼。我们家的日子从此一落千丈，爷爷很快就病死了，老头子死得干脆，什么也没留下。然后就是打仗，死得死，跑得跑，失踪得失踪。”卡邦克龇牙咧嘴地说。

我笑了笑，没有再多问什么，但是却记住了他的话。我记得在酒瓶上的倒影里，我的表情看上去有些漫不经心。这并不是因为我对他的话有所怀疑，而是我在思考，究竟是生命的巧合还是必然，让我的那段故事和他的如此相似，却又不尽相同。

相似的只有那只鹦鹉，或者说，命运。



在人们喜闻乐见的故事里，有一类肯定是富家公子的落魄史，这比那些生来贫穷的人遭遇的经历更让人唏嘘。而当这类故事真正发生在自己身上的时候，作为当事者来说，我想并不会有什么舒服的滋味，这种事情当然不会是美好的。

就像眼前的这个小伙子一样。他最多不过十六岁，和当年的我一样，穿着考究的衣服，没有见识过人间的残酷。他和绝大多数见过我的人一样，认为我不过是二十四五岁的年纪，就好像我不会变老。然而，我在今年过完生日之后，就已经三十二岁了。

时间就好像和我开了个玩笑，把我的生命定格在了二十四岁的那个夏天。那是个怎样的夏天呢？我不禁觉得有些可笑。美好的回忆，总是那般容易被遗忘，而深刻的记忆，往往都是那些伤痛或是无奈的经历，深邃而清晰地刻在生命里。

我在那个夏天，失去了父亲。

随着父亲的死，仿佛在一夜之间，我们的家境一落千丈。债台高筑，生意垮台，经营了多年的事业，顷刻间灰飞烟灭。

是不是那只鹦鹉的关系？是不是？

就在我去认领尸体的时候，在窗外的树梢上，一只深蓝色的鹦鹉停在那里。在仿佛漫长无边的夜里，它凝视着我，观察着我。就像是我命运的审视者，在遥远的地方洞悉着我。

我不是第一次见到它。不是。

第一次见到它，是在一个让人心绪飞扬的愉悦夏天，我和克洛维站在她家的花园里。我们都是十六岁，我们拥有相似的梦想，相似的未来，我们还有一个一模一样的思绪，希望不会分开，希望不会离别的思绪。

年轻人的生命总是充满了阳光和希望，既不愿意去思考那些阴暗的计谋，也不愿意去体验成人世界的烦恼。我们情投意合，门当户对，一切的美好，都应该属于我们。

是的。就像那只停在桌上的鹦鹉。

它的羽毛仿佛天空般湛蓝，它的翅膀，像是饱蘸着深情的紫罗兰花瓣。它在我们的身边徘徊，就像一个信使，悄声地呼唤着。在风和日丽的午后，和命运的触碰，是种什么样的滋味呢？

我只记得克洛维和我说，她的愿望是和我永远相爱。

我的愿望也是如此。

借着酒劲，我简单地说完了我的故事。边上的这位听众显得有些兴趣索然，或许是因为我的陈述实在过于混乱，又或是他已经喝完了我的酒。当然，更有可能是他自己有事要去处理。他整理了一下行囊，看了看窗外。

“又要下雨了。荆棘谷总是这样，夏天的雨是下不完的。谢谢你的酒，我要出发了。”他的背上，是一柄宽阔的长剑。即便是装在剑鞘里，一样能感觉到那种逼人的锋利。

“你要去哪里？”我问道。

“我要去对付血帆海盗。”他坚定地回答。

“为什么？”

“因为我要去对付他们，我有绝对的信心。”他的眼神中带着一股自信，一股来自于血脉和灵魂的自信。

“他们人很多，手段也很厉害，这里的地精商会几次出兵讨伐，都是无功而返。你自己去等于是送死。哦，对了，地精商会是不是给了你很多报酬？”我很少会对人表现出关心，或许是这个小伙子和几年前的我有点像吧，都有这股呆头呆脑的自信。

“我不怕死，死没什么了不起的。还有，我不是为了钱！”估计是把我当成了胆小势利的家伙，他不再理会我，径直地走了出去。

“死确实没有什么了不起，活下去才是真的了不起。”我一边自言自语，一边也拿起了行李。其实他想得没错，我确实是个胆小鬼。

我不是要去帮他。我没有那个本事，前几年我或许还有本事可以对付一两个毛贼，但是现在我明显感到自己每况愈下，或许并不仅仅是手段变得生疏，而是因为我不再自信。干多那种下九流的行当，确实没法让人自信起来。

小伙子健步如飞，而我的脚程也不慢，在他身后紧紧地跟着。看看他的身手，一场大战是不可避免的。死或生其实不是重点，只要能有好处就行。

我在荆棘谷已经住了两年，见过很多这样的冒险者。

我是不是为了花羽鹦鹉的传说留在这里，还重要吗？

毫无征兆地，战斗就开始了。他的身手比我的想象还要矫健，就像在刀锋上跳舞。好几次，海盗们的武器眼看就要刺入他的胸口或者砍在他的身上。但都被他躲开了。我知道，这不是侥幸。

营地里的驻守者出奇的少，或许都出去劫掠了吧。最近这些海盗的行径格外猖狂。当然，这不过是表象，我知道为什么会这样。

很快，营地里就一片死寂了。但是他并不知道，自己已经大难临头，只顾着走得更深，直到我无法看见。

我知道他的下场。

这些血帆海盗的伎俩我是很清楚的，无数自以为是的冒险者就是这样丢了性命。在进入这些海盗们的营地深处时，必然会遇到埋伏。

“哈哈哈哈，不知死活的家伙！不知道今天这小子是不是也有油水可捞。”洋洋得意的海盗们显然已经包围了他。

“嘿，我们没有接到通知，会有肥羊要来啊。”

“管他呢，先干掉他再说。”

海盗们七嘴八舌地叫嚣着。吼声在夜色中非常刺耳。

我的耳朵很灵，眼睛却无法看清黑夜。我不知道小伙子是不是能听出这帮海盗话里的意思，或许，他不知道还会好些。

地精和海盗们，其实很早就是蛇鼠一窝。藏宝海湾的地精们给出高价，招募冒险者前来讨伐血帆海盗，其实暗地里早就和海盗们密谋，制造出这样的假象。往来的商船被劫掠后的所得，双方是暗地里分赃的，至于那些冒险者身上价值不菲的装备和物件，自然也不例外。

我为什么会知道得这么详细？

其实很简单。

因为他们在做这些勾当的时候，我就会暗地里潜进他们藏匿赃物的仓库，做个搬仓的老鼠、溜进鸡笼的黄鼠狼。

抵抗在激烈地进行着，不时有惨叫传来。我为那个小伙子感到一丝惋惜，但在心里却很庆幸他为我争取了时间。

我在仓库里搜寻着值钱且容易拿走的东西。看守仓库

的守卫早就被我买通，和我串通一气。每次得到了好处，我都会分给他一些。

战况比想象还要激烈，但是惨叫的声音却变得越来越少，也越来越低沉。在一阵寂静之后，看门的家伙一声惨叫，重重地倒在了地上。

门被一脚踢开了。透过月光，我看见了那个小伙子，他已经是遍体鳞伤，身上的衣服被血染红，也不知道是自己的，还是别人的。

我躲在了墙角，他没有看见。

他似乎什么也看不见，只顾着疯狂地搜寻着。我有些紧张，紧紧地握住了腰上的短刀。

他突然停下了，好像发现了什么宝物似的哈哈大笑起来，踉踉跄跄的走了。

过了不知多久，也许并不太久，没有一丝声音，除了呼呼的风声。我从墙角里钻出来，逃离了仓库。

营地里横七竖八的都是海盗们的尸体，还有一条非常清晰的血迹，从营地的出口蔓延出去。

应该是他吧。

我跟了上去。

如果我说自己是要救他，那绝对是扯谎。

我只是想看看，他是不是身上真有什么值钱的东西。

我沿着海岸线的血迹追踪者，直到进入一个山洞。

“进来吧！”是那个小伙子的声音。

“你知道我在跟着你？”我被他的这句话吓了一跳，但还是很快就反应了过来。

“我开始就知道你在跟着我。”我走进洞穴，看见他斜着身体靠在岩壁上，面色惨白，声音低沉。

“我身上没有什么值钱的东西，如果有，我就给你，只要你能帮我做件事。”他的嘴角吐着血沫，用尽力气说出这几句话。

“你先不要开口，对你会好点。”我一边说着，一边从行囊里拿出了急救用的止血药。我虽然不是什么好人，但是眼睁睁地看着一个人从生到死，我终究做不到。去捡尸体上的钱可以，但是要真正地见死不救，我的心还不够硬。

“我快不行了，你让我说！”他咬紧牙关，不知道从哪里来的力气，握紧了我的胳膊，打翻了我手里的药瓶。

“我，我问你，你相信这个世界上有花羽鹦鹉吗？”他突然问了我这样一句话。

我该如何回答？我不知道如何回答。

我只知道我相信。于是我点了点头。

他笑了笑，头一歪，想说什么，却没有说出来。只是说出了一个字：“我——”

他死了。

对，确确实实地死了。

我把他没有闭上的眼睛合上，开始寻找他包裹里的东西。

这已经是我的习惯了。

一封信，一些钱，一条精致的挂坠，还有一只鹦鹉！

鹦鹉是装在笼子里的。蓝色的身体，紫色的翅膀！

我久久不能平静，很久很久，甚至天边已经蒙蒙泛光都浑然不知。

我打开了那封信。

亲爱的：

你知道吗，我和你一样，相信那种鹦鹉的存在。我要找到他，把它送给你，然后和你永远在一起。相信我，我一定能够找到的！只要是你想要的东西，我都会为你找到。你就是我在世界上的一切，我活着就是为了你。

等我的好消息吧。

我一定会很快回来。

爱你的戴维

我想起了他和我说话时的神情。

这是那种年轻人特有的冲动。

为了自己的情人去做蠢事，即便付出性命依旧在所不惜。看着他的尸体，我突然产生了一种莫名的伤感，好像内心深处的某个记忆被唤醒一样。我不敢直视自己的记忆，带着那只小包裹，匆匆地赶回了藏宝海湾。

对不起，你要我帮你做什么，我不知道。除了把你安葬，也没什么别的了。

三

在安葬了年轻人之后，我匆匆地离开了藏宝海湾。我的心中只有一个念头，就是尽快的回到暴风城，去做我一直以来都期待的事。

我离开那里有多久了？

整整八年吗？

不，是八年零四个月又十天。

我一刻都不想耽误，也不能耽误。

我要见到克洛维。

我的克洛维。

我一直爱着的克洛维。

她的每件事，我都知道，哪怕是在遥远的他乡。她嫁给了谁，生活得怎样，有了几个孩子，快乐或者忧伤，我都知道。

但是，我没有能力去找她。我没有钱，没有地位，也没有家。

我不配拥有她。

但是现在，现在一切都不一样了！

我马上就会拥有我所期望的一切！

我也要告别这种该死的生活了。

花羽鹦鹉是存在的。

它就是我命运的方向。

我不会再让它飞走了。不会！

我联系到了买家，他是个很有耐心的人。自从三年前

开始，他就对我很有信心，我们一直以来都是通过书信往来，今天却要见面了。

我把鹦鹉放在一只精心打造的笼子里。笼子很精致，很漂亮，也很结实。一旦被关进去，就别想逃得掉。

买家住在暴风城花园区最漂亮的别墅里。我坐在花园里，有一种似曾相识的感觉。但是一下子却又想不起来。

“先生，夫人来了。”侍从示意他的主人来了。

我站起来，看见了一张熟悉的面孔。

是的，这是一张在我的生命里永远不会老去的面孔。

就像和我约定好了一样，她把灵魂停留在了相同的时间。

克洛维，我居然在这里看见了她。

她也愣住了。

时间开始飞快第流逝。快得让人看不见，听不清。

我们一下子就老了，全都老了，就在这一瞬间。

老得谁也认不出谁来。

我记起了这个花园的模样。这就是她少女时代的花园。一切都一模一样。

那么人呢？

人是不是也是一模一样？

“你好，彼得先生，请坐。”克洛维的脸上带着礼貌而老练的微笑，这是上流社会的人最熟悉的表情，那种对待下人的微笑。



■插图作者：KINKIN

人怎么可能一样。

当然不可能一样。

我强忍着各种汹涌而来的情绪，坐在了镶嵌着珠玉的凳子上，刚才那种舒适的感觉荡然无存。

五万个金币。

我只想拿了就走。

马上就走。

我们装作谁也不认识谁。

我恭敬的把笼子递了过去。克洛维，不，或者说是议长夫人，端庄地打量着笼子。突然，她的神色好像看到了一条毒蛇。

她的目光是对着我的胸口的。

我胸口有什么？只有死在荆棘谷的那个年轻人的挂坠。

“这个挂坠！你从哪里找来的！”克洛维像发疯似的扯住了我胸口的挂坠。

我突然产生了一种可怕的联想，从脑门，直到脚心，透骨的凉。

我把事情都说了出来。

我不知道我为什么要说。但是，我还是说了出来。

“不！”克洛维就那么硬生生地倒了下去，就好像被人重重的锤了一下。

我这时才看清楚，她的手上挂着一串一模一样的东西。

仔细想想，难怪我会觉得那个年轻人那么面熟！

难道说……难道说！

仆人们蜂拥而至，七手八脚地扶起了克洛维，连撞翻了桌子都不知道。

笼子落在了地上。随着一阵扑腾翅膀的声音，装在里面的鹦鹉抖了抖翅膀，飞上了树梢。

鹦鹉看着我，我也看着鹦鹉。

我突然好像回到了那个和克洛维第一次看见它的午后。

是的，我记得那句话。

“克洛维，你会爱我多久？”

“和你爱我一样久。”（完）

归乡记

■北京 左满舵

有句唐诗说得好，独在异乡为异客，每逢佳节倍思亲。

对于我这种远走他乡在外地求职的北漂一族来说，春节这个国人最为重视的节日自然是要回家乡与亲人团圆一番的。

相信抱有相同想法的异地就业者应该为数不少，否则，为何会出现“春运”这个专有名词呢？

这一次，就让我来聊聊春节回家的经历见闻吧。

说句实话，在此之前，对于传说中的“春运”压力，我一向是颇为不以为然的。

原因说穿了其实很简单：当我还未走上社会成为工薪族时，在那并不遥远的四年大学时光中，混杂在打工一族的人流大潮中挤火车回家的经验，对于我来说已经是相当熟悉。

我所就读的大学位于河南省东部的一座小城，尽管这个规模比地级市大不了多少的三线城市并没有什么值得夸耀的经济产业，但对于铁路运输业来说，这座小城的价值同样值得重视。

南北走向的京九线，东西走向的陇海线，两条重要的铁路干线在这个小城交汇在一起，无论是南来北往还是东游西逛，前往各个方向的旅客都能在这里找到适合自己的车次。

没错，这座交通枢纽城市价值就是如此重要。正因如此，尽管小城的基础设施建设水准实在是善乏可陈，但值得一提的是，这里的火车站站前广场十分广阔，规格几乎与标准二线城市的相同设施不相上下。事实证明，建设这种规模的场地无疑是极为明智的：在每年年末与次年春节过后的这两段时期中，成千上万走南闯北的农民工大军高举着“南下去广州的到这里集合”、“到苏州的大部队在这里”以及“向北走去北京的跟我来”一类内容的条幅，各自抱团不分昼夜地把整个广场占据得水泄不通，场面蔚为壮观。在这种时候，如果站在火车站进站口的高台上向下望去，你轻而易举便会对“人口大国”的概念产生理性化的认识。一般来说，这种自发性的集群行为至少能够持续半个月到三周左右，而对于我这种学生一族来说，穿过这汹涌的人潮登上回家的列车更是每年的保留项目，在我的记忆中，尽管过程向来不乏曲折与反复，但归根结底，顺利地返回家乡依旧是每年的标准结局。

有了这样的经历，对于各大媒体谈之色变的“北京春运压力”，我的态度是相当不以为然的：人满为患每日两趟的绿皮车（规格最低的客运列车，春运时期乘员压力最高的车皮种类）我尚能顺利地占据一席之地毫无悬念地踏上归乡之路，每日发车数趟的动车组又怎么会没有我的容身之地？别笑，起码在最开始我的想法的确是这个样子。不管怎么说，当我周围准备回家的同事接二连三地开始为了寻找一张回家的车票或者机票而忙于与各路黄牛票贩子讨价还价的时候，我依旧保持着处乱不惊的安稳姿态；然而，这种悠然自得的态度并没有持续太久，当我完成了手头积累的工作正式开始筹备回家的事宜时，“首都春运”终于在我面前展露出了狰狞的真相。

在我工作的单位附近，有一座规模很小的列车飞机售票点。在我的印象中，这个小小的窗口前似乎根本不存在什么“排队”一类的概念，即便是在春运开始的阶段，我也从来没有在这里看到过多少拉帮结伙前来买票的人群。回家计划正式开始执行的第一天，我抱着“似乎根本就没有什么买票的压力”的轻松心态站在了售票窗口的前面：

“什么？1月31号的动车票全卖完了？全部卖完了？这怎么可能？”

“那么2月1号的车票呢？噢，明天发售是吧？好的，我等明天再来看看。”

众所周知，在北京，列车票可以提前十天左右买到，至于动车组，提前的期限更会早上不少。但是，如果出现了“跨月”的特殊状况，那么发售的日期似乎会发生某些微妙的变动……总而言之，在1月份月末回家的期望就此彻底告吹，不过2月份的车票尚未开始出售，希望自然还是存在的

快评



可能是快要过年的原因吧，本期杂志相当难买，北京的情况要稍微好一些，不知道其他省份的朋友情况如何……从内容上来看，我个人最喜欢的部分是本期的专栏与专题栏目的文章，除此之外，“评游析道”栏目中对DOMO小组的专访也比较吸引人，相信不少国产游戏爱好者都会产生和我一样的看法吧。最后，据说在今年的Anisama in Shanghai（日本动漫音乐上海超级盛典）演唱会上也会有“初音未来”登场，看过这期的内容后想必对这位虚拟偶像有所认识的朋友也会增加不少吧，有人一起去看演唱会吗？（**北京 黄越东**）

林晓：不出意外的话，拿到这期杂志的时候，诸位依旧身为学子的读者朋友应该已经重返校园了吧，新的学期会带给你什么样的感受呢？欢迎给“大软”写信来交流心情。2011年3月上的这期杂志大家的评价又是如何？欢迎给linxiao@popsoft.com.cn发邮件送出自己的快评心得，优秀的评论会被刊登在杂志上，更有小纪念品相赠喔。

……抱着这种乐观的心态，第二天中午，结束了上午的工作之后，我第二次站在了售票窗口前：

“什么？2月2号的动车组车票没有了？等等，2月10号之前的所有动车组车票都已经卖完了？确定没错吗？”

“噢，等等，你说什么，还有一张，好的——什么？2月1号的早上，不到六点就要发车？等等，我先去打个电话……”

然而，就在我开始掏出手机低头拨号码的时候，始料未及的情况出现了——仿佛从天而降一般，一群面带倦容风尘仆仆的购票者带着万夫莫敌的气势涌现在售票窗口之前，轻而易举便把正在打电话的我挤到了旁边，无视组织性纪律性争先恐后地开始抢购（无误！）不同车次的不同车票。直到此时，我方才如梦初醒地认识到，在北京要想顺利地买到回家的车票会是多么困难的一项挑战。事不宜迟，在我打电话确认了“如果只能买到2月1日的车票那么尽早完成工作后也可以回家（翻翻日历，2月1日是星期五，属于年前的最后一个标准工作日）”的指示之后，我放下电话毫不犹豫地拾起了大学时期的火车购票经验，义无反顾地冲进了杂乱无章的人群，开始艰难地向似乎遥不可及的售票窗口顽强地展开挺进。

一番混战之后，挤走无数无组织无纪律的插队购票者——事实上这个代称大有问题，要知道此时的售票窗口前面压根就不存在标准定义下的“队列”，因此插队基本上属于无稽之谈，所有人都清楚这种场合下“先到先得”才是真正的规则，因此整个人群毫无悬念地陷入了布朗运动式的杂乱争抢状态——总而言之，在付出了两颗纽扣不翼而飞的代价之后，我终于重新回到了售票窗口之前：

“什么？2月1日的动车票已经卖完了？好吧，不管怎么样，2月3日之前的车票只要有座就给我拿来吧——”

最终，在一场有惊有险的争夺战之后，我终于举着一张来之不易的车票回到的单位的格子间里。当这张薄薄的粉红小票出现在办公室的时候，所有依旧在不屈不挠与票贩子展开殊死斗争的同事不约而同地表示了规模不等的惊诧——细问之后方才得知，今年办公室的诸位同仁购票之路似乎颇为不顺，到目前为止，唯一确认无疑可以顺利回家的居然只有凭借一己之力挑战春运大潮的我自己而已……

经过总结，本次春运回家的购票经验如下：

1.首都的春运压力名不虚传，不可小觑，掉以轻心的话输在最后的只会是购票者自己。

2.大块头不一定有大智慧，但是，有时候大块头比大智慧更有用。

3.有时候，偶然的运气比周密的规划更为管用，因此，不到最后一刻不要放弃努力。

最后，值得一提的是，行文至此低头重新审视这张来之不易的车票，直到此时我才意外地发现买到的居然是一张中铺硬卧票，嗯，果然这次成功购票的关键因素是幸运呢。P

大软地盘，重装上阵！

■晶合实验室 Enigma

“2011年到了，‘大软’的微博终于开放了，能通过这种方便的途径和诸位小编展开直接交流固然是好事……但是，我还是想要BBS啊……”

最近，在读者朋友们的来信中，有关“大软地盘什么时候能够恢复上线”的提问越来越多。很明显，尽管目前的“大软”已经有了微博这种更为直接的交流平台，但从习惯上来说，许多朋友依旧对熟悉的BBS情有独钟。的确，利用微博进行对话自然方便快捷不假，但如果想要进行详细全面的问题交流，那么还是选择论坛这种更为传统的媒介比较合适。

读者的期望就是我们奋斗的目标。在经历过长时间的等待之后，2011年2月11日，阔别已久的“大软地盘”BBS终于回到了我们的面前，欢迎朋友们回家！

和微博刚刚开放时迅速增加的听众数量相比，重新开放的“大软地盘”注册会员增长规模要显得平淡许多。不过，与微博相比，BBS最大的优势就是拥有更为广阔的发展完善空间。尽管现在BBS的功能板块暂时还算不上特别丰富，但随着会员人数的增加与交流内容的进一步丰富，相应的专区也会逐渐开辟出来的。在此之前，大家的顺利回归才是最重要的第一步，不是吗？

十分遗憾的是，本次BBS的重新开放未能将之前论坛的数据信息一并恢复，对此不少朋友都表示了遗憾，在此，晶合实验室的诸位编辑向大家致以诚挚的歉意。除此之外，有关“论坛数据与会员人气”的话题，一位刚刚上任的BBS版主发表了自己的意见，转载如下：

同志们，同学们，乡亲们，朋友们，咱们的软盘重新开张啦。

虽然由于某些不可抗拒的客观因素影响，以前的数据没能抢救回来，不过既然基本阵地以及各路好汉们依旧挺立如昔，那么便让我们从头开始努力重装上阵吧。

毕竟生活还要继续，没必要一味躺在过去的功绩薄上继续做白日梦，是不是？

嗯，以上便是开场词。

其实，大多数曾经体验过BBS生活的朋友都清楚，资料数据与用户ID的变动固然会对论坛的正常发展造成直接的影响，但是归根结底，对于BBS来说，真正能够左右发展局势的关键，终究是参与其中的会员人气与论坛建设者营造出的氛围。的确，在互联网风云变幻姿态万千的无数BBS当中，“大软地盘”仅仅是个平凡的小角落而已，但是，如果你希望找到一片能够平等交流的安逸乐土，那么，这里就是个不错的归宿。

2011年，新生的“大软地盘”与我们同在，让我们一起进步，走向更美好的明天！P

读者来信

成长

■吉林 金戈画角

合上1月下的“大软”，长长地出了一口气，然后踮起脚把它放在书架上那堆小山一样的杂志上，再装好书包，抬头看看钟表，时间已经是半夜12点以后了。

这一期的“大软”让我等待的时间格外漫长。按照常去的那家书店正常的上架速度，1月下的“大软”应该在1月15日至16日的时候到货，可是这次，直到18号在我第11次去书店查看时，才姗姗来迟地拿到了它。这期的封面是《云之遥》，我很满意。

虽然以往购买“大软”的心情也很急切，但却没有一次会比这回还要着急。每月三本的“大软”是我一个月的精神食粮，可1月下这期杂志的到来却意味着我解锁了一项新成就。

“集齐2011年的首月杂志”？当然不会是这么简单。我的成就是——成为作者。

我从高一开始购买“大软”，直到现在的高三阶段。“大软”陪伴我度过了无数个挑灯奋战的夜晚，也见证了我走向成熟。



最喜欢“大软”的地方，在于它的言之有物。冰河和领主同学那一期期的专题让我爱不释手，许多篇我都反反复复读过十次以上，并把一些材料运用在作文中，令我受益匪浅。

我虽然常读“大软”，但自己却是个不折不扣的万年潜水党，甚至没有写过评刊。我的游戏生涯由仙剑启蒙，虽然涉猎广泛，但心中始终有个追求民族文化的不变情结，所以我坚定地成为了国产游戏的“铁粉”。去年“古剑”上市，大软作了“古剑齐谈”系列谈的专题，看了之后甚觉手痒，大有不吐不快之感，于是响应8神经大人的号召，用了将近一周晚上的时间写满了六大张作文纸，完成了《柳暗花明》这篇文章的草稿。可是，写完之后我却没了自信：这么不成熟的文章能够发表吗？我甚至失去了把它制作成电子文档的勇气，毕竟6000字不是小数目……于是我小心翼翼地给8神经大哥发了封邮件咨询（后来才知道以编辑们工作繁忙，根本没时间一一回复这种邮件），没有收到答复，但考虑到自己第一次撰写这么长篇幅的文章，就算不能发表，也值得留作纪念。于是就冒着经受唠叨的风险，拜托老妈打了出来，然后发给了8神经大哥。没想到，几天后我真的收到了回信，比较可惜的是没能赶上第二期“古剑齐谈”的末班车，而且当时第三期的栏目内容已经确定下来了，是谈论游戏本身。于是，我在8神经大哥的建议下删去了不少多余的东西，又新添加了一些内容，这才有了大家在杂志上看到的《柳暗花明》这篇文章。后来，我又开始搜集整理文章的配图，因为高三的空闲时间太少，只能中午和晚课前回家吃饭之前利用零碎的时间一点点地添加，因此我只好分批多次地“骚扰”8神经大哥的邮箱。在此之前甚至还把文章发到了林晓姐姐的邮箱里，如今想想，自己都觉得不好意思。

在撰写，修改，整理文章与等待刊载的过程中，我结束了紧张又有些迷茫的高三上半学期，也体会到了编辑和撰稿人的辛苦与快乐。我发现，许多高三的同学在读编往来中诉说自己的无奈与迷茫，刚进入高三的时侯我也深有同感，可是在处理稿子的过程中，我才深刻地意识到，想要追求理想，不能一味地等待，只要有一丝希望，便要拿出勇气去付诸行动。

在此感谢Enigma大哥耐心地回答了我提出的那些幼稚问题，您的回答让我明白了媒体工作者的工作远没有大家想像的那般轻松。

这便是属于我的成长经历，也是我和大软的缘分。有趣的是，我和Enigma大哥见证了彼此的成长，我从读者成长为作者，他从作者成长为编辑。

让我感动的是，我的文章发表几天后，竟然有一位比我年纪还小的朋友用手机把全文打了出来发到了网上……将近5000字的篇幅啊！（大概这位同学也看到了这篇文章吧）。此刻，我对在2009年中刊的游戏剧场发表过《江湖猎人》的杜若前辈的一番话才有了深刻体会：说到底，码字的人总是希望有人会喜欢自己的心血之作——娱己之外，尚能娱人，这就是身为作者的最高奖励了。

我清楚，和那些强力作者相比，自己的文章还是太稚嫩了，但正如我的朋友们所说的那样，毕竟我现在才高三嘛，还有得是时间。我还有很多其他的文章创意，可惜高三的时间实在太有限，只好等到六月的高考大战结束之后再落实了。（之前本想再写一篇关于回合制游戏时间闸系统的文章，不想看到了11月上的《摆脱枷锁》深感自愧不如，佩服一下作者。）

高三的战友们啊，愿大家都能把握自己的方向走向成熟，也愿生长在文学与数字上的“大软”绽放得更加美丽！

什么？为什么现在才写出这篇文章？呃，高三时间太少，还有大软要看，你能理解……

p.s：编辑小白，看过了1月中你家乡的照片后，我才发现你的家乡离我这边不远啊，有空来交流一下吧，哈哈。P

热门游戏排行榜

截止日期2010年2月15日

单机榜

排名	游戏名称	制作公司	上市日期	票数
1	星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010	2321
2	魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003	2267
3	极品飞车——热力追踪	EA Games	2010	2245
4	FIFA11	EA Sports	2010	2130
5	辐射——新维加斯	Bethesda	2010	2109
6	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010	2094
7	失落的星球2	CAPCOM	2010	2085
8	实况足球2011	Konami	2010	2057
9	死亡空间2	Electronic Art	2011	2039
10	古剑奇谭	上海烛龙	2010	2014

网游榜

排名	游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期	票数
1	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005	2344
2	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008	2323
3	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008	2297
4	梦幻西游	网易	网易	2003	2268
5	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010	2236
6	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009	2212
7	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010	2193
8	QQ飞车	腾讯	腾讯	2007	2159
9	跑跑卡丁车	Nexon	世纪天成	2006	2120
10	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009	2092

小白：我正在可耻地玩《詹姆斯邦德007——血石》，不是因为不清楚它的媒体评分有多低，而是我的大脑不知为何发出了指令，控制我扔掉了手头上还没完成的几个大作，一门心思就是想玩这个足够烂的游戏。于是我玩了2天，每天1小时，之后获得的状态完全出乎预料——我爱上了这个游戏，那种感觉好极了，我打算通关。

游戏中所有被批评的内容我觉得都还不错，至少不是差到没法玩，那些单调乏味的射击再加上变态的竞速和无厘头剧情，组合成了一个很可爱的游戏，它不能被核心玩家所接受，这和剧情俗套的电影得不到影评人的高分，街边大排档得不到美食家的赞誉一样。但是如果你受够了电影中深刻的内涵，吃腻了名厨做的山珍海味，又或者从来不懂什么是内涵、什么是高档次，一些普普通通的东西反而会让你得到更简单的快乐。记得编辑部里有个名人说过一句话：“任何行业，做得越久越深入就越脱离大众”，我觉得玩游戏也是这个道理，玩得越深想得越多，就会越觉得许多游戏是完全不入流的，而且每当看见那些玩着“低档次游戏”的人时，要么是想拯救他们，让他们也变得“高级”一点，要么是一味地嘲笑，用只有少部分人才懂的“术语”调侃他们……

因此我决定玩《詹姆斯邦德007——血石》，哪怕它不是高分大作，哪怕我已被各种“神作”惯坏了……这样的选择除了我不想再被其他人泛滥的观点影响外，更多的只是拿它当成个完美的休闲游戏——这也就是我最近主张的“换个口味，轻松一下”，也希望各位读者能活得更加轻松愉快。P



游戏中有很多机会开车，操作起来都差不多，非常简单！如果你是个不是个“核心玩家”，就不要惧怕各种评论了，去试试吧，没准你会喜欢的！

邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：￥10.00元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN